game .exe

#02 2003





game.exe #02'2003 (91)

Splinter Cell ● C&C: Generals ● Gothic II ● BloodRayne ● SimCity 4 ● «Блицкриг» ● «Глаз дракона»



СТР. 51 — 64

НАСТОЯЩЕЕ

GAME.EXE ПОДВОДИТ ИТОГИ 2002 ГОДА

C&C Computer Publishing Ltd.

game.exe

#02 2003





game.exe #02'2003 (91)

Splinter Cell ● C&C: Generals ● Gothic II ● BloodRayne ● SimCity 4 ● «Блицкриг» ● «Глаз дракона»

C&C Computer Publishing Ltd.

MEDIEVAL TOTAL WAR™

СТР. 51 — 64

НАСТОЯЩЕЕ

GAME.EXE ПОДВОДИТ ИТОГИ 2002 ГОДА

<Андрей Фадеев> mika@farlep.net



Здравствуй, уважаемая редакция!

Что ж, купил я декабрьский номер. Впрочем, нет... начать надо с предыстории: в далекие галактики уходить не буду, но скажу, что когда увидел на последней .EXE-странице «Тоже игры», первая мысль была такой: да ведь у меня уже есть свои «тоже игры»! Купленный год назад КПК быстро постигла участь настольного компьютера — он тоже стал игровым центром на полставки. Сначала мне попадались всякие тетрисы-цветные линии-саперы, но потом я поставил себе эмулятор GameBoy (Liberty и все такое)... а дальше все было, как у Штирлица, то есть я понял две вещи:

1. Хорошо, что не купил себе «Денди-карманную».
2. У Pockemon'ов (глюпый «Ворд» лепит сюда «Pac man») есть свой геймплей, старик ПэЖэ оказался опять прав.

Но и это быстро надоело. Тридцатитрехмегагерцовое сердце Palm'а еле успевало гонять кровь, чтобы насытить прожорливый эмулятор кислородом, пожирая при этом батарейки со сверхзвуковой скоростью. И подался я на поиски.

Удачные! Dragon Bane II, Aldon Crossing, Race Fever, Grand Theft Auto, 3D Aero Hockey, Puzzles-In-Motion и многое другое — с ого-го-каким сюжетом и иногда потрясающей для разрешения 160x160 точек графикой (слышу, слышу стук падающих тел с коробками из-под GeForce4 в руках!). Что ж поделать, ностальгия. Имеет место, не открутиться... Вот почти одна из первых частей Might & Magic (на вид), а вот и GTA, только реализация подкачала. Serious Sam, Formula 1... А самое на сегодня откровение и писк — Monsta. Замечательная походовая тактическая игра! А еще есть Lemonade Tycoon (вы отчего-то написали, что он только под PocketPC). Вообще, игры от Hexacto, право же, вселяют веру в будущее. Сейчас ребята делают Worms под PocketPC и PalmOS. Конечно, есть уже российские «Червячки» (от Paragon Software SHDD), RifleSLUGS зовутся. Но не то, не то. Жду настоящих.

Но не это главное... В то время было сильное желание написать вам — рассказать, что и под нашим КПК-солнцем живут Игры, но отчего-то подумалось, что не примите вы их, скажете: рынок мал, игры убоги, куда ты, парень... что WAP- и SMS-игрули привязаны к оператору, а потому писать о них — все равно что бредить разведением сусликов за полярным кругом. Но я ошибся!

А ведь были, были в .EXE встречные движения. Вспомните хотя бы по случаю и без поминаемый Господином ПэЖэ Psion... Но — не почувствовал. Вероятно, я и сам не сильно верил в этот рынок. Но раз .EXE признал его равноправие и важность — всё, за него можно не бояться.

...А еще на днях UMC (украинский оператор) запустил WAP/SMS-томагочи — мобильного гоблина, который хочет есть, гулять, спать, но убирает за собой, не подумайте плохого, сам, зато вечно попадает в передряги. То нога в носу застрянет, то в заложники возьмут, а сегодня этот пострел попробовал первую сигарету — пришлось делать... искусственное дыхание!

Вот так, друзья... Играем везде, и «то ли еще будет, ой-ой-ой»! Надеюсь, Game.EXE не забросит мобильные игры и мобильное игрожелезо. Очень это нам всем интересно. Правда, правда!

И на DVD-диске нас, игровых nomad'ов, не забывайте, пожалуйста!

И, конечно, огромное спасибо вам, ребята, за журнал. Равных ему нет.

<Salamander> salamander@izhevsk.ru



За упокой

Мельчающее племя старообрядцев ПК-игр, отгородив частоколом по имени .EXE свой небольшой поселок городского типа с пожухлыми вывесками, достойно несло бремя немодной сегодня платформы.

Верные туземцы уже давно жили подобно воткнувшимся в землю страусам: они чувствовали, что там, в беззаботно-солнечном верху, с визгом и топотом носятся стада ярчайших шедевров, но упрямо не выглядывали наружу.

Еще бы! — Культовый .EXE продолжал делать вид, что ничего особенного там нет, а на вопросы паствы «Что же означают языческие слова «HALO» и «MGS2» предпочитал молчать, выкатив глаза и играя желваками.

«Это наша принципиальная позиция!» — жестко заявлял вел. и уж. ИИ. «ПК будет всегда!» — смело утверждал тов. А. Вершинин. «Играть в игры, смотря в телевизор, — извращение!» — рубил правду-матку старец ПэЖэ.

И знаете — паства верила, паства играла PC-only, считала для себя модой унижать «гнилые консоли» и в тон ПэЖэ готать над недостатками приставок, что манифестами раздували на страницах .EXE талантливые журналисты, пытаясь закрыть этим кумачом облупленные потолки низкобюджетных ПК-разработок.

И в самом деле, ПК — это ж родное. Да, часто очередной апгрейд влетает в копеечку, зато это универсальный рабочий инструмент. Да, новый ускоритель стоит дороже любой передовой приставочной платформы, но альтернативы, кажется, больше не было. Особенно если об этом говорил уважаемый журнал. Правда, .EXE, было такое?

И вот, когда поселок погрузился в очередной анабиоз перед долгой и трудной зимой, глубокой ночью .EXE...

...Темной декабрьской ночью поселок разбудила громко бьющая в сковороды группа возбужденных вождей журнала. Взору предстала странно одетая процессия с вывеской «Мобильная группа неугомонных товарищей». Все в строгих костюмах и резиновых улыбках. Цепко хватают за руку и говорят что-то о какой-то «игровой революции». Поют хором про какие-то новые стандарты и абсолютно неземные наслаждения.

Один из туземцев тут же дрожащими руками вспарывает свои семейные трусы и достает заначенные от жены и голодных детей 150 зеленых монет,

re:

Андрею Фадееву — Игорь Исупов (garry@game-exe.ru): *GAMEmobile, который нам страшно интересен (как, впрочем, и вообще все, что связано с играми, включая, вы не поверите, Xbox, PS2 и GameCube, которые, увы, пока никак в России не представлены, — я говорю об ареале распространения, а не о том, есть ли здесь официальные представители производителей), скорее всего, будет выходить в виде ОТДЕЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ, вкладываемого в одну упаковку с GAME.EXE. Возможно, 24-полосного. Возможно, 32-х... Впрочем, вы заметили, что я сказал «скорее всего»? Да, окончательное решение пока не принято...*

предназначенных для покупки среднебюджетной видеокарты. Господа в строгих костюмах пересчитывают деньги и быстро теряют к туземцу интерес.
«На твои гроши даже в DOOM на цветном мини-дисплее не поиграешь! — ворчит старец в смокинге. — P-800 — вот это вещь! С по-ли-го-наль-ны-ми (кажется) играми, понимаешь?»
У туземца выступают слезы. Туземец бухается в ноги. Старец нехотя внимает мольбам и дает нажать разок на кнопочку, а потом и глянуть в маленький цветной экранчик неземного приборчика.
«Новый игровой король», — кивает он на вдруг запиликавшую малютку и подносит девайс к уху. После чего тут же вытягивается в струнку и бледнеет. По окончании разговора расслабляется и отрывисто бросает: «Главный. Сам. Звонил».
«Так это же телефон!» — вдруг прозревает и некультурно тычет в божественный девайс пальцем туземец.
«Ну да, — подтверждает догадку старец, — только с играми».
«Так у меня уже есть...» — кивает в сторону дома и снова нащупывает заветный кармашек в трусах туземец.
«Что у тебя есть?» — строго спрашивает старец.
«Ну... компьютер есть... — почему-то смущается и чуть краснеет туземец. — П...персональный».
Старец усмехается и сочувственно хлопает его по плечу мозолистой наманикюренной рукой: «Ну, это по умолчанию. То дома, а это — для очереди в булочной. Многое теряешь, парень... Слушай, а второго кармана у тебя нет? Нет? Тогда я пошел...»
В декабрьском выпуске Game.EXE мы узнали про нового мелкоэкранного мессию. На тридцати трех (!) страницах нам взахлеб рассказывали о небывалой игровой мощи трубок для «конкретных» мужчин. Авторы слезно умилялись появлению DOOM на маленьких пищащих девайсах, которые стоили больше двух (а то и трех) сегодняшних сверхконсолей...
С самого начала .EXE страдал ограниченностью, не рассматривая иные игровые устройства. Впрочем, некоторые предпочитают слову «ограниченность» словосочетание «принципиальная позиция», но какая разница? Должен заметить, многим эта позиция импонировала: ПК все еще является популярной (в России) и довольно специфичной платформой, и почему бы не существовать изданию, сплошь ему посвященному?
А тут такое...
Редакция может возразить, что телефоны не приставки. Тоже верно. Но вся дикость ситуации заключается в том, что .EXE, изворачиваясь на узком ПК-рынке, случайно сам наступил себе на хвост (горло?). Посудите сами: журнал всегда выступал за Чистый и Единственно Правильный Геймплей. Действительно, лучше ПК с его клавиатурой, мышью, качественным монитором пока не придумано. Кто-то, помнится, говорил, что не может смотреть в какое-то небо в каком-то разрешении на каком-то телевизоре.
И тут — пожалуйста. Бойкая торговля «мобилами».
Не кажется ли вам, что телефон — это всего лишь телефон, а не что-то еще, плюс что-то еще, плюс стиральная машина? Что, раньше не было GBA (который. замечу, почти ничего не стоил по сравнению с сегодняшними «королями»)? Что же вы о них-то молчали, милейшие? Зачем писать о полигональной графике на телефонах, вставляя туда «шоты» из DOOM 3? Ведь чистое время игры в «мобилу» — это пять-десять минут неожиданно случившегося отдыха.
Это, похоже, конец. Агония. Наш любимый фокусник, радостно улыбаясь, под бравурный марш ловко и умело перерезает себе горло тем же ножом, каким еще недавно крошил в сосисочный фарш незадачливые приставки. Ошеломленная публика ждет, хлопая глазами, надеясь, что дядька в смокинге встанет и продолжит представление. Однако фокусник и в самом деле оказался мертв.
Наш .EXE долго болел, питаясь лишь жидкой низкобюджетной кашицей современного ПК-рынка. Когда же в пищу пошли порты с горячо ненавистной PS2, журнал впал в горячку, перед этим сойдя с ума и выпустив декабрьский номер с «мобилами».
Надеюсь, что это безумие не продлится долго и кто-то все же либо усыпит журнал, либо назовет его как-то по-другому, не марая честное имя. Мы же сейчас можем лишь неспокойно ждать новых номеров, рассказывающих о последнем поколении томагоч и прочих маленьких и ужасно милых вещах...

За здравие (писалось чуть позже)

Впрочем, все, что выше, — это только стоны. Своего рода лирика, тоска по всему светлому, правильному, справедливому, очхорошему, blah-blah. На стремительно меняющемся рынке игр безумно трудно быть верным какой-либо идеологии. Даже если эта идеология светлая, правильная и blah-blah...
Прочитал еще раз все вышесказанное и задумался. Окончательное и взвешенное мнение вы увидите в самом конце, я же пока обращусь ко всем покрытым мхом зубрам, (подобно мне) в ужасе возопившим, увидев декабрьский выпуск журнала.
Да откройте же вы глаза!
Мир растет, совершенствуется — в том числе и технически. В любой девайс при желании сегодня можно засунуть TV-чип с микродисплеем, — и что, я перестану сидеть по вечерам на любимом скрипучем диване и смотреть телевизор?
Ну да, мне комфортнее играть на ПК, я люблю RPG и, черт возьми, похрустывание винчестера, всю эту возню с кривым софтом и свободу «стокнопочной» клавиатуры. Но мне, как человеку, глубоко интересующемуся играми в целом, ИНТЕРЕСНО узнавать что-то новое об этих играх, даже если это новое не касается ПК... Это культура, дорогие мои, игровая культура. А она по своей сути многогранна и включает в себя кучу безобразий, благодаря которым и появляются бриллианты. Знать все это необязательно, как необязательно знать таблицу умножения. Однако для общего развития полезно.
.EXE на свою беду воздвиг дамбу. И дамбу эту вот-вот прорвет, потому что не замечать всего того, что происходит вне ПК-мира, равносильно глупости упрямца, таскающего на голове ведро во время карнавала в Рио.
Сегодня дамбу прорвало с безобидной и неопасной стороны «мобил». Было бы странно, если б на этом процесс остановился. Лично я надеюсь, что дамбу снесет напрочь, потому что это препятствие состоит не столько из объективных причин, сколько из простой и вполне понятной зависти к PS2, Xbox и тоски по Всему Ушедшему. Возможно, я ошибаюсь, но, по моему мнению, Хорошая Игра — это всего лишь Хорошая Игра, вне зависимости от того, откуда она пришла...
В общем, мое недовольство было вызвано главным образом тем, что .EXE так долго молчал, а теперь вот выскочил на сцену со смешными «телефонами — игровыми королями». Тогда как подобного внимания заслуживают лишь консоли, передовые мобильные телефоны слишком дороги, а их идеи вторичны, чтобы говорить о них в превосходной форме. Все это мы уже видели, только в другом формате.
Я не призываю бросаться на рынок приставок, просто уделяйте этому достойное внимание.
...где конец, там и начало. Что там у нас было в начале? за упокой? Вы и вправду так думаете?
Старый .EXE был хорош, часто просто великолепен, и нет смысла думать, что сейчас он станет хуже. «Гнилые консоли», они, может, и гнилые, но играть в них, как ни странно, очень интересно. Тем более что ПК у нас никто отнимать не собирается.
Мне надоело уподобляться страусу, занимаясь самообразованием на одолженных у друзьях приставках.
А вам?
Итак, ждем Больших Перемен. Ждем с надеждой. Встретим с удовольствием.
.EXE умер, да здравствует .EXE! Ну, ура, что ли?

game.exe

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 2 (91), февраль 2003 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/ Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов *(garry@game-exe.ru)*
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин *(versh@game-exe.ru)*
Арт-директор
Денис Гусаков *(dgusakov@computerra.ru)*
Ответственный секретарь
Николай Давыдов *(ndavydov@game-exe.ru)*

Обозреватели
Маша Ариманова *(masha@game-exe.ru)*
Олег Хажинский *(oleg@game-exe.ru)*
Господин ПэЖэ *(pg@game-exe.ru)*
Фраг Сибирский *(frag@game-exe.ru)*
Александр Металлургический *(ironman@game-exe.ru)*

Корреспонденты
Дмитрий Лаптев *(dlaptev@game-exe.ru)*
Михаил Судаков *(michelle@game-exe.ru)*
Ашот Ахвердян *(ashot@game-exe.ru)*
Михаил Бескакотов *(boo@game-exe.ru)*
Павел Ёлшин *(p.yolshin@game-exe.ru)*

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов *(tolstiy@game-exe.ru)*

Фото
Наталья Тазбаш *(ntazbash@game-exe.ru)*

DVD, CD
Кирилл Якобсон *(kir@game-exe.ru)*

Автор дизайн-проекта
Александр Васин *(www.vasin.ru)*

РЕКЛАМА
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ЗАО «Компьютерная пресса»
Тел.: (095) 232-2165 *(kpressa@computerra.ru)*

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Вадим Губин *(vga@computerra.ru)*

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 53500 экз.
Номер подписан в печать 11 января 2003 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере





TFT-МОНИТОР KARAT СО ВСТРОЕННЫМ ТВ-ТЮНЕРОМ!

Приз предоставлен компанией «Классика-ТВ», являющейся правообладателем торговой марки «KARAT».

стр. 50, 109



24

Ах, эта сводящая с ума близость девелоперов перспективного квеста!

приложение 123
игровое железо

124 **[ЛИЧНОЕ ДЕЛО]** **The Source's Stone**

126 **[ТЕСТИРОВАНИЕ / ВИДЕОКАРТЫ]** **Новинки видеорынка**
ECS AG200T8-D64 ➜ ECS AG400T8-D64 ➜ PowerColor XP400A-C3 ➜ Noname (Manli) GeForce4 MX440 8x 64Mb 64bit ➜ ASUS V9180TD ➜ PixelView Prolink MVGA-NVG28A ➜ MSI 8894-080 G4Ti4200-TD ➜ Albatron Medusa GeForce4 Ti4200P Turbo

132 **[ТЕСТИРОВАНИЕ / АУДИОКОЛОНКИ]** **HiFi, Bye Fi?**
SVEN HT-410 ➜ SVEN HT-485 ➜ SVEN HT-385

136 **[ТЕСТИРОВАНИЕ / ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ]** **Новое слово на букву «S»**
Space Hunter (QF-326U) ➜ X-Force (QF-337UV) ➜ Cyber Voyager (RF 520u) ➜ P120 Action Pad ➜ P220 Digital Pad ➜ P880 Dual Analog Pad ➜ 3D TwiStick (QF-805iu) ➜ Windstorm Pro (QF-688uv) ➜ ST50 Action Stick & Throttle ➜ ST100 Dynamic Stick ➜ ST110 Action Stick & Throttle ➜ ST200 Control Stick & Throttle ➜ S550 USB Stick & Pad Fusion ➜ Cyborg 3D USB Gold ➜ Cyborg 3D Force USB Gold ➜ X45 Digital Joystick & Throttle ➜ Racing Star Vibra ➜ Real Force Wheel ➜ R100 и R80 USB Sports Wheel ➜ R440 FFB Wheel и R220 Digital Sports Wheel

Игры в номере

«Блицкриг» (Blitzkrieg)	112	James Cameron's Dark Angel	144
«Глаз дракона» (The I of the Dragon)	120	Journey to the Center of the Earth	24
«МАРШ! Разведка боем» (MARCH! Offworld Recon)	94	Judge Dredd vs. Judge Death	22
«Шторм: Солдаты неба»	40	Medieval: Total War	54, 57
Anarchy Online	44	Racing Simulation 3	108
Battle for the Liberty Island	10	Shadow of Destiny	116
Battlefield 1942	56	Silent Hill 2	99
Benoit Sokal's Syberia	59	SimCity 4	105
BloodRayne	90	Smash Up Derby	14
Bridge Builder, Pontifex, Pontifex II	60	Starsky & Hutch	12
Command & Conquer: Generals	78	Test Drive Overdrive: The Brotherhood of Speed	102
Earth & Beyond	44	The Black Mirror (Posel Smrti)	66
Freedom Force	55	The Elder Scrolls III: Morrowind	52, 53, 58
Grand Theft Auto III	54	The Gothic II	82
Hitman 2: Silent Assassin	48	Tom Clancy's Splinter Cell	74
Impossible Creatures	70	Tony Tough and the Night of Roasted Moths	97
Independent Games Festival	18	Vietcong	86
		Yager	16

Реклама в номере

«1С»	27, 31, 35, 47, 69, 73, 81, 89, 111, 115	«Русский стиль»	33	MSI	131
«Акелла»	11, 13, 15, 17, 19, 21	«Руссобит-М»	3, 39, 63, 85	NT Computers	3 стр. обл.
«Бука»	43	Force Computers	119	Samsung	4 стр. обл.
		LG	2 стр. обл.	Zenon N.S.P.	77

#02

в номере

1 **Дорогая редакция**

Новости

8 [АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН] **Северная почта**
10 **Свобода сопротивления** *Freedom: Battle for the Liberty Island*
12 **Buddy TV** *Starsky & Hutch*
14 **Без капотов** *Smash Up Derby*
16 **Боевой вылет** *Yager*
18 **Пионерская зорька** *Independent Games Festival*
22 **Не виновен** *Judge Dredd vs. Judge Death*



Голоса

24 [МАША АРИМАНОВА] **Спросите в Киеве**
28 [АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ] **Особенности разработки мегапроектов**
32 [МИХАИЛ БЕСКАКОТОВ] **Рецидивисты**
36 [ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ] **СаМОДеятельность**
40 [АЛЕКСАНДР ПОКРОВСКИЙ] **И вдруг оно зажило...**
44 [АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН] **Роман с xxxином**
48 [ГОСПОДИН ПЭЖЭ] **Негров нет**

Тема

51 **Настоящее** *(Game.EXE подводит итоги 2002 года)*

52 [ИГРА-2002] The Elder Scrolls III: Morrowind
53 [ВИДЕОРЯД-2002] The Elder Scrolls III: Morrowind
54 [ЗВУКОРЯД-2002] Medieval: Total War, Grand Theft Auto III
55 [ЛЕВАЯ РЕЗЬБА-2002] Freedom Force
56 [ЭКШЕН-2002] Battlefield 1942
57 [СТРАТЕГИЯ-2002] Medieval: Total War
58 [РПГ-2002] The Elder Scrolls III: Morrowind
59 [КВЕСТ-2002] Benoit Sokal's Syberia
60 [SHAREWARE/FREEWARE-2002] Bridge Builder, Pontifex, Pontifex II
61 [РАЗРАБОТЧИК-2002] Irrational Games
62 [ИЗДАТЕЛЬ-2002] U.S. Army
64 [ЖЕЛЕЗКА-2002] ATI Radeon 9700

Превью

66 **Нож в ладье** *The Black Mirror (Posel Smrti)*
70 **Части тела** *Impossible Creatures*
74 **Однажды в Тбилиси** *Tom Clancy's Splinter Cell*
78 **Генералы просят огня** *Command & Conquer: Generals*
82 **Химера** *The Gothic II*
86 **История ленивой собаки** *Vietcong*
90 **Hetzjagd auf Nazis** *BloodRayne*

Рецензии

94 **На вырост** *«МАРШ! Разведка боем» (MARCH! Offworld Recon)*
97 **Сопрано** *Tony Tough and the Night of Roasted Moths*
99 **Другие** *Silent Hill 2*
102 **Траффик-джем** *Test Drive Overdrive: The Brotherhood of Speed*
105 **Большой город** *SimCity 4*
108 **Сюр** *Racing Simulation 3*
112 **Кувалды Сталина** *«Блицкриг» (Blitzkrieg)*
116 **Судьба включает радио** *Shadow of Destiny*
120 **Санитар неба** *«Глаз дракона» (The I of the Dragon)*



Тоже игры

144 [МИХАИЛ СУДАКОВ] **Ангелы Джимми**

содержание CD



Игры
Black Hawk Down (новейшее сингл-демо!)
BloodRayne
Gun Metal
Splinter Cell
Airmobiles

Shareware
Catapults
Elasto Mania v1.11a
Pontifex II

Ретро
DOOM (эксклюзивный pre-Beta-релиз 1993 года от Джонни Ромеро!)

Утилиты
Ad-aware 5.83
Becky! Internet Mail v2.05.06
Filemon v4.34
Hare 1.5.1
Kaspersky Anti-Virus Lite Game.EXE Edition
Language pack for Windows Commander
ListDLLs v2.22
Miranda Instant Messenger v0.1.2.1
Tweak Total Commander 5.50.1
Tweak Windows Commander 5.0.4
Winamp 3.0c
WinRAR 3.10 Final
WinSplit 1.4

Патчи
Hearts of Iron (ORIGINALS) v1.02
Hover Ace v1.01
Paradise Cracked v1.06.001

Драйверы
DirectX 9.0 (!)

Музыка
Избранные музыкальные треки из игры Divine Divinity (композитор Кирилл Покровский)

Wallpapers
Gothic II, Gun Metal, Medieval: Total War, Hover Ace, AquaNox 2

ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ, все еще раздумывающих переходить ли им на DVD-диск!

Милые, любезные, родные!
Редакция межпланетного журнала Game.EXE с июля с.г. будет выпускать ТОЛЬКО DVD-диск. Согласитесь, он того заслуживает!
Более того, в планах межгалактической редакции — комплектовать DVD КАЖДЫЙ номер журнала, а это значит, что Game.EXE без дисков (конечно, DVD) не будет вообще! Пожалуйста, будьте готовы к катаклизму ЗАРАНЕЕ. Купите DVD-ROM в ближайшей аптеке. Завтра же. Слышите: завтра же!

Единственно правильные места, где можно купить УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫЙ .EXE DVD (список, увы, далеко не полный)

Москва
1 Магазин «Мир печати», ул. 2-я Тверская-Ямская (ст. м «Белорусская»), дом 54, тел.: (095) 978-60-22
2 «Компьютерная пресса», e-mail: kpressa@computerra.ru, тел.: (095) 232-2165

Санкт-Петербург
Сеть оптовых магазинов ООО «Метропресс»:
1 Ул. Миргородская, дом 1, тел.: 275-06-77, 275-38-86
2 7-я Красноармейская, дом 2, тел.: 316-32-38
3 Невский пр-т, дом 108, тел.: 273-43-23
4 Финляндский вокзал, дом 20, тел.: 168-71-05

Нижний Новгород
1 ООО «Региональная пресса», тел.: 35-88-16
2 НОАО «Печать», тел.: 35-17-74
3 ООО «Агентство «Роспечать», ул. Академика Блохиной, дом 14, тел.:19-87-28, 35-17-74
4 НОООИ «Помощь», тел.: 49-91-79

Челябинск
ООО «АЗБУКА», ул. Тимирязева, дом 26, тел.: 66-56-63

Новосибирск
ООО «АРПИ-Сибирь», тел.: 20-36-26

Воронеж
ЗАО «Сегодня-Пресс-Воронеж», тел.: 71-10-50

Калининград
«КП-Калининград-Газеты в розницу», тел.: 56-64-46

Тюмень
1 ЗАО «Компания Компьютер-Сервис», тел.: 46-77-84
2 ИА «Тюмень-Пресс», тел.: 24-78-25

Пенза
ЗАО «Печать», тел.: 33-03-44

.EXE DVD #02‘03 — 4,59 Гбайт

693 Мбайт

Тема диска

Neverwinter Nights: демо, моды, утилиты, патчи
1. Neverwinter Nights (демо-версия)
2. Neverwinter Nights Autoupdate Patch v1.27
3. Neverwinter Nights Autoupdater Program Patch v1.13
4. Neverwinter Nights Manual Patch v1.27
5. Комплект официальных NWN-модулей
6. Комплект лучших народных NWN-модулей
7. Camera Angle Hack Version F
8. NDubyaConfig v0.95
9. Torch As A Weapon
10. Henchman Inventory and Battle AI mod v0.8
11. Multi-Henchmen Support
12. Крупные шрифты
13. Access to All Voice Sets
14. Hollimion
15. Non-selectable Portraits
16. NPC Portrait Pack v1.0
17. Official D’n’D Game Rule FAQ

182 Мбайт

.EXE-вкусности

1. Game.EXE: избранные номера 2000, 2002 и 2003 гг. (.PDF-формат)
2. Один день Массы Скара (и не только!) (73 снимка)
3. Редкие .EXE-фото (10 снимков)

2,71 Гбайт

Игры

Экшены
1. BloodRayne
2. Tom Clancy’s Splinter Cell
3. Grom
4. Vietcong
5. Gun Metal
6. Tom Clancy’s Rainbow Six 3: Raven Shield (новейшее многопользовательское демо)
7. Black Hawk Down (новейшее сингл-демо!)

Квесты
1. Black Mirror (Posel Smrti)
2. Tony Tough and the Night of Roasted Moths

Аркады
1. Armobiles
2. Blip and Blop: Balls of Steel

Гонки
1. FIM Speedway Grand Prix

РПГ
1. Divine Divinity

Симуляторы
1. Search and Rescue: Vietnam Med Evacuation («Вьетнамский апокалипсис»)
2. Virtual Skipper 2
3. Ultimate Trainz Collection

Спорт
1. NBA Live 2003
2. Ski Jump 2003

Стратегии
1. Impossible Creatures
2. «Спасти леопарда!»
3. War and Peace: 1796-1815

120 Мбайт

Shareware

Аркады
1. Elasto Mania v1.11a
2. Softgames.de: The Game
3. GeneRally v1.02
4. Building Panic
5. BallMaster 1.5

Головоломки
1. Pontifex II
2. Catapults

Нечто!
1. Orbiter v021202
2. Battle Pool v1.50

34 Мбайт

.EXE-сюрприз

Флэш-анимация
1. Radiskull and Devil Doll. Эпизод 1
2. Radiskull and Devil Doll. Эпизод 2
3. Radiskull and Devil Doll. Эпизод 3
4. Radiskull and Devil Doll. Эпизод 4

Флэш-видео
1. Jim’s Big Ego: Stress
2. Jim’s Big Ego: Concrete
3. Jim’s Big Ego: Little Miss Communication
4. Jim’s Big Ego: Y2KHooray
5. Dogstar: Corner Store
6. De La Soul (with Beastie Boys): Squat
7. Duran Duran: Someone Else Not Me
8. 3Peace: Speed Action
9. Air: Sexy Boy
10. Beck: Nicotine and Gravy
11. Bloodhound Gang: The Bad Touch
12. The Cure: Out of This World
13. The Januaries: Black Transmission
14. Russell Simins: Jim’s Problem
15. Shawks #2: The Music Video

103 Мбайт

Патчи

1. America’s Army: Operations v1.5.0
2. Hearts of Iron (ORIGINALS) v1.02
3. «Завоевание Америки», патч №1
4. «Код доступа: РАЙ», патч 1.06.001
5. Hover Ace v1.01
6. Syberia SP2 Patch
7. Icewind Dale II v2.01
8. Haegemonia: Legions of Iron v1.07
9. Age of Mythology v1.02
10. Unreal Tournament 2003 v2166

50 Мбайт

Ретро

1. DOOM (pre-Beta-релиз от Джонни Ромеро!) (1993 г.)
2. Tomb Raider II Gold (1999 г.)

165 Мбайт

Драйверы

Видео
1. nvidia Windows 2000/XP Display Drivers 41.09
2. nvidia Windows 95/98/ME Display Drivers 41.09
3. nvidia Windows NT 4.0 Display Drivers 41.09
4. Matrox PowerDesk v1.03.00.043 for 2000/XP
5. ATI Radeon Windows 2000/XP Catalist 3.0
6. ATI Radeon Windows Millennium Catalist 3.0

Звук
1. Audigy 2 Driver Pack
2. Creative MediaSource v1.00.54
3. Creative EAX Console v1.00.54
4. Creative Speaker Settings v1.00.54
5. Creative DVD-Audio Player v1.00.55
6. Creative SoundFont Bank Manager v1.00.14

Система
1. DirectX 9.0

155 Мбайт

Утилиты

Антивирус
1. Антивирус Касперского Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0

Архиваторы
1. WinRAR 3.10 Final

Интернет
1. Becky! Internet Mail v2.05.06
2. Pegasus Mail 4.02a
3. JBMail 3.1
4. Eudora 5.2
5. Ad-aware 5.83 (Build 2930)
6. AdsGone Popup Killer and Banner Ad Stopper v4.0.1
7. Miranda Instant Messenger v0.1.2.1

Система
1. Nero Burning ROM v5.5.10
2. Nero CD Speed v1.02
3. Sisoft SANDRA 2003.1.9.31
4. Hare 1.5.1
5. Filemon v4.34
6. ListDLLs v2.22
7. WinSplit 1.4

Обучение
1. Celestia 1.2.4

Графика
1. SureThing CD Labeler Deluxe 3.11 Trial

Мультимедия
1. Liquid Player Six (v6.1)
2. Super MP3 Recorder v.3.0
3. GoldWave v4.26
4. Winamp 3.0c
5. Macromedia Flash Player 6
6. RealOne Player v2 GOLD (Build 6.0.11.853)
7. DivX 5.0.2
8. QuickTime 6.0.2
9. WinDVD Platinum 4.5.11.15

Разное
1. Комплект дополнительных словарей для ABBYY Lingvo 7.0
2. Комплект дополнительных словарей для ABBYY Lingvo 8.0 (ME, ERE)
3. Комплект дополнительных словарей для ABBYY Lingvo 8.0 ME

Файл-менеджеры
1. Tweak Total Commander 5.50.1
2. Tweak Windows Commander 5.0.4
3. Language pack for Windows Commander 5.11

183 Мбайт

Саундтреки

Divine Divinity
The Minibosses
NOiSE
Virt

20 Мбайт

Wallpapers

1. AquaNox 2
2. Armobiles
3. Delta Force: Black Hawk Down
4. Divine Divinity
5. Gothic II
6. Gun Metal
7. Hover Ace
8. Medieval: Total War
9. Neverwinter Nights
10. Sabotain



Новости

александр вершинин ➜ *Северная почта* 8

freedom: battle for the liberty island ➜ *Свобода сопротивления* 10

starsky & hutch ➜ *Buddy TV* 12

smash up derby ➜ *Без капотов* 14

yager ➜ *Боевой вылет* 16

independent games festival ➜ *Пионерская зорька* 18

judge dredd vs. judge death ➜ *Не виновен* 22





Северная почта

Соблазны года – Три Тэйлора – Чудовища безвоздушного – Кленовая резистентность – Doomus Ex 2 – Громит и наказывает BT – Как в кино.

Holy days

Кто обвиняет родную Рашу в любви к тунеядству и праздности — тот постылый софист и демагог. Отпарьте вырубленное еще Петром Алексеевичем Великим оконце и обозрите все, что на Запад. Ровно двадцатого декабря деловая жизнь цивилизованного сообщества умирает этак недели на две-три, и лишь самые маргинальные типажи осмеливаются нарушить священный каникулярный обет. За что новостной поросятник .EXE их нежно любит. Но сначала краткий дискурс в грядущее.

Регрессивно загипнотизированная группа штатных астрологов МИД РФ подтверждает, что в 2003 году вновь вероятен выход Duke Nukem, вы не поверите, Forever — как и в прошлом, и в позапрошлом, и поза-поза, и поза-поза-поза и поза-поза-поза-поза... А «баку-баку» по-японски — дурак. Янки ждут Герцога Нюкомовича к апрелю, умные издатели по шестому разу отнекиваются и обещают оповестить «за 90 дней до». Отметьте совершенно новый виток переговоров! Раньше сообщалось: «When it's ready». Ужели спеси убыло?

На почетном втором месте хит-парада фигурирует Team Fortress 2 с желанием увидеть свет в июне. Среди вещей менее скандальных, но от того не теряющих: Enter the Matrix от Дэйва «Любимчика» Перри (Dave Perry), май, и Serious Sam 3 в начале лета. К октябрю-ноябрю ожидаются Driver 3 (йесс!), Full Throttle! II (йеees!) и Max Payne 2 (яростные аплодисменты). Под следующие новогодние нам сулят Sam & Max 2 и World of WarCraft, но только непорочно зачатая казуальность внимает релиз-срокам от Blizzard. Наконец, объявлена финальная дата премьеры Star Wars: Galaxies. 15 апреля!

Не родственники

Наступивший год поверг Тэйлоров планеты в лихорадочную жажду активности. Юнги разведывательного фрегата «.EXE» донесли о жизнеутверждающей вoзне в берлогах всех трех индустриальных Т. — и вы их знаете.

На волне ажиотажной распродажи под стягом «Две башни» (давайте называть книги дедушки Толкиена своими именами — какие, на фиг, «крепости» или «твердыни»?!) солирует Крис Тэйлор (Chris «Первый» Taylor) — тот, что дюжину лет провел с Interplay, участвовал в Stonekeep и Fallout. Ныне большой начальник онлайнового Средиземья (Middle Earth Online RPG), он обещает леса эльфам, норы мохноногам, а волшбу гэндальфам. Хоббитам магии не будет совсем, а отломленная таки волшебникам ожидается «странной». И за орков не поиграешь... Никакой демократии.

Крис Тэйлор (Chris «Второй» Taylor), виновник Total Annihilation и Dungeon Siege, публично разглагольствует о перспективах развития ИИ и между делом выдает ремарки на тему «дивной красоты Dungeon Siege 2 под соусом nvidia». Кокетка.

Шествие завершает стародавний .EXE-селебрити, бывшая надежа и оплот, товарищ Дэйв Тэйлор (Dave «Некрис» Taylor). Некогда работник id Software (на его счету, товарищи, четыре DOOM'а), основатель Crack dot Com и автор славной аркады Abuse на редком языке Lisp, Дэйв уже давно проводит время в скитаниях. После смерти Crack dot Com наш старинный подопечный успел построить фирму Carbon6 на паях с Американом Макги (American McGee), но намедни снялся с якоря, распустил паруса и отправился продюсировать и творить игры где-то еще. Адрес пока неизвестен.

На личности

Действительно, кто только не отыщется на горизонте! В адрес атопического супержурнала Game.EXE недавно поступила праздничная открытка от бывшей Sir-Tech. Вот именно, Jagged Alliance и Wizardry. Мол, живы-здоровы, пьем целебный канадский кленовый сироп, хотим делать игры. Не найдется ли идейки и бюджетика? ББ ответил, что всю жизнь мечтал увидеть тактический варгейм по сценарию «Покровских ворот», на чем связь с демиургами была утеряна. Очевидно, виноваты знаменитые канадские оползни и муссоны.

Из позитивного. Microsoft распахнула настежь двери авторского сайта самого пожилого, но так пока и не выпущенного на волю космосимулятора Вселенной Freelancer (www.microsoft.com/games/freelancer). Следует ли этот пассаж принимать за приглашение, мы утверждать не решимся. Но надежду выразим. (На открывающей странице непонятная надпись «Release March 2003». Кто-нибудь может перевести?)

Если уж речь зашла о позитивизме и космосе, невозможно не вспомнить новогоднего Дерека Смарта (Derek Smart). Милейший из игродизайнеров как раз продвигает свой очередной дохлый опус с до странного знакомым названием «BC-Generations». Все, кто раскрыл «BC» как «Battlecruiser», а слово-суффикс счел похищенным у однотемного телешоу Star Trek, может похвалить собствен-







ный IQ и рассчитывать на вечную ненависть Дерека. Общественность в нетерпении ждет, когда же Смарт доберется до мировой телефонной базы и станет курощать оппонентов иерихонским афроамериканским вокалом по прямой линии. Избранное из Смарта: «Это игра достойна называться «Battlecruiser». Она вобрала в себя лучшие черты своих предшественниц и железно заставит конкурентов нервно грызть ногти». Аудитория, оправившись от неконтролируемого икающего гогота и поднявшись с пола, восторженно рукоплещет оратору.

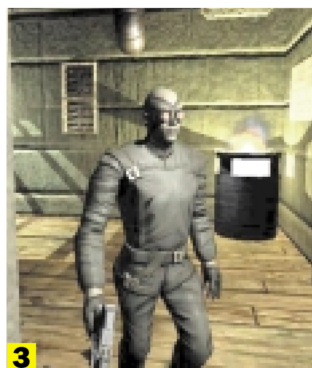
Мы же аплодируем открывшим активную рекламную кампанию Уоррену Спектору (Warren Spector) и Харви Смиту (Harvey Smith). Новейшие скриншоты их нежно параноидального детища Deus Ex 2: Invisible War демонстрируют модели, невероятно похожие на шедевры из DOOM III. Господа, это будет номер! Нумеро уно.

О наличности

Splinter Cell для Xbox побил все рекорды продаж в Ю–Кей. Британцы ценят Сэма Фишеридзе (читайте превью-трагедию в этом номере) и приобрели за неделю как минимум 40000 экземпляров игры. Говорят, лучше не бывало.

Тем временем у другого иноземного гиганта в Великобритании назрели крупные неприятности. Нелюбимая согражданами British Telecommunications (BT) пригрозила японской Sony ужасными пенитенциарными карами за одну из миссий обворожительно красивого приставочного Driver-клона по имени Getaway, где не отягощенные моральными принципами протагонисты переодеваются в униформу BT, садятся в фирменный мини-вэн и устраивают большую лондонскую скотобойню. Почти по мужу Мадонны. Сцены, порочащие британских телефонистов, обещали немедленно вымарать.

Наш ежемесячный променад завершается чудненькой зарисовкой. А именно:



до любопытных .EXE-ушей дошла информация о замечательной сделке в мире шоу-бизнеса. Оказывается, славная Infogrames продала права на экранизацию иконы нашего детства, Машенькиного женского счастья навсегда, Alone in the Dark. И кому!!! Держитесь за стулья и косяки, поскольку фирма немецкая и зовется Dritte/Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co KG. (Boll Kino!!) Если компания с таким названием не занимается конвейерной сборкой мирового немецкого порно, то дорогая редакция — сплошь папуасы из Новой Гвинеи! Между прочим, продюсером и директором грядущего пеплума станет сам президент, доктор Уве Бол (Dr. Uwe Boll; www.boll-kg.de). Немедленно отправляйтесь по адресу www.infogrames.com/corp_pressreleases.php?op=story&sid=337 и заправьтесь искрометным весельем по самое небалуй. Слышите, немедленно!

1 Deus Ex 2. Стильно, матрично, красиво. Пистолет «Мистера Смита» внушает уверенность в множестве интересных и ярких коллизий в новом мире всеобщей паранойи.

2 Deus Ex 2. Толстяк прямиком из DOOM 3. Слегка подлатали, раскрасили, вытащили зюбы. На полке — специальные левитирующие шотганы.

3 Deus Ex 2. Прошлой весной, в Лос-Анджелесе, бочки уже были, а вот затянутых в кожу красавцев явно не хватало. До появления приведенного выше шота с «Мистером Смитом» мы видели лишь закрытые, очень темные этапы DX2.

Свобода сопротивления

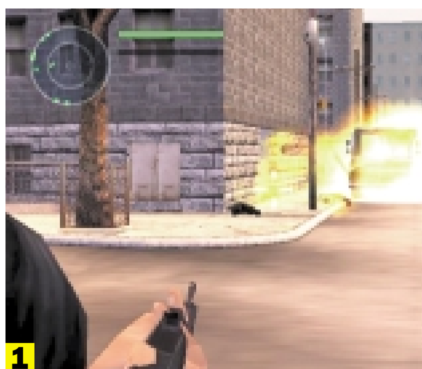
Ручаюсь — если бы все разработчики знали, что над некоторыми игровыми концепциями может витать самое настоящее проклятие, умники из IO Interactive не стали бы бездумно нарекать своего очередного отпрыска пошлым именем Freedom да еще и усугублять ситуацию, вкрапляя в сюжет опостылевшие словечки вроде «сопротивления».

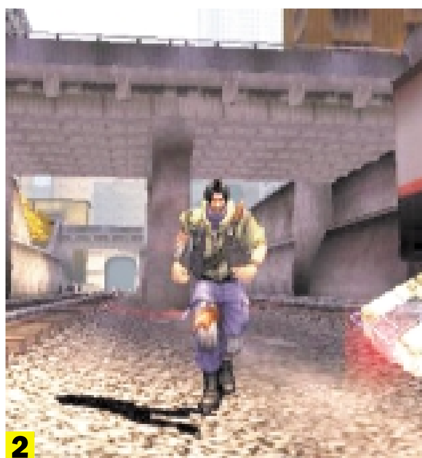
Знаки

Вселенская игровая карма такого не прощает, укоризненно тычет пальцем в Freedom: First Resistance от Энн Маккефри и всячески пресекает попытки новорожденного выбиться в люди — дабы не стал всеобщим посмешищем. Девелоперам, впрочем, все до звезды. Твердят: «Думаете, не выгорит? Провалим? А вот черта вам лысого!». И ведь действительно: как из-под пера Blizzard не вышло ни одной средней хотя бы игры, так и IO Interactive, при всем старании, вряд ли преуспеет в деле созидания Большого Трэшака. Хотя все сюжетные предпосылки к этому имеются и как будто специально выставляются напоказ: опостылевшая альтернативная история, интервентско-советский Союз, выигравший холодную войну и сбросивший в 44-м атомную бомбу на Берлин, посягательства на статую Свободы и пр.

И случайный наблюдатель за всей этой мишурой может запросто не заметить, что Freedom делается любимыми датчанами (страшными поклонниками Града Петра) не на страх, а на совесть. Что консольная версия будет играться в перспективе от третьего лица, а владельцам ПК милостиво позволят взглянуть на Манхэттен глазами главного героя — простого американского парня Кристофера Уокера, поднявшегося на борьбу с советскими оккупантами. И факт этот, между прочим, знаковый. Показывающий, что разработчики отчетливо понимают разницу между «персоналкой» и консолями. (Быть может, хоть в этот раз нас избавят от необходимости ворчать на рисовавшиеся для PlayStation 2 текстуры и заточенное под Xbox управление...)

А еще он, случайный наблюдатель, запросто не обратит внимание на наличие двух игровых режимов: порой костоломного, а местами немного диверсантского экшена и пошагово-стратегического, предназначенного для управления делами повстанческой базы и выбора подходящей миссии. Проигнорирует способ-







1 Хотя все скриншоты отображают визуальный ряд лишь PS2-версии Freedom, именно этот по описанию похож на PC-прототип. Будем надеяться, что к релизу оружие переместят куда-нибудь поближе к центру экрана.

2 Режим hand combat, вид от третьего лица, своевольная камера. Все признаки консольщины. Да подайте же наконец нормальных скриншотов!

3 Вся команда в сборе. Не совсем понятно, куда именно целится парнишка, стоящий на одном колене, однако перспектива покомандовать такой оравой — радует.

Freedom: Battle for the Liberty Island
www.ioi.dk/games/FreedomFighter.shtml
жанр: Шутер от первого лица
дата выхода: Не объявлена
разработчик: IO Interactive (www.ioi.dk)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)



3



ность Уокера действовать в группе и вербовать на свою сторону других граждан США, а также с течением времени повышать свой социальный статус, двигаясь от незаметного человечка ко всеми уважаемому Борцу За Свободу. (Уважение, к слову, величина отнюдь не постоянная и не всегда растущая: отправь подопечных в горячку боя, дай им погибнуть — и всё, ты — никто.)

Выйти в тираж

Что почти наверняка не останется без горячего народного одобрения, так это широкий спектр оружия (от «молотов-коктейлей» до ракетных «выстрелов») и способность героя дискутировать с врагами без смертельного железа в руках. Хотя и не совсем понятно, насколько удобоваримо будет реализован hand combat в перспективе от первого лица, ибо это, пожалуй, как раз тот случай, когда игроку следует дать возможность переключиться на вид «из-за бритого затылка».

Первоначальной датой релиза Freedom значилась осень 2002 года для приставок и эта зима — для ПК, но с игрой у IO Interactive что-то, похоже, не заладилось. В сетевой ротации до сих пор нет ни одного ПК-скриншота, хотя распространенные консольные скетчи, надо признать, внушают. Остается надеяться, что разработка игры не превратится в долгострой и не будет прерываться разными интригующими проектами вроде Hitman 2 для GameCube или, скажем, просто Hitman 3 (в неизбежности появления которого мало кто сомневается). Уж очень хочется взять эту «Свободу» в руки и проверить ее на прочность.

Михаил Судаков.

Buddy TV

Если по популярному (в прошлом) телесериалу «снимают» игру, жди беды. Самые преданные зрители давно уже нянчат внуков, главные герои позабыты и цитируются разве что по привычке, а отдельные повороты сюжета вызывают недоуменное хихиканье.





Что было, что будет

Разработчики же в большинстве своем — люди очень неглупые (увы), ситуацию понимают и при реализации телелицензии особенно не напрягаются. А зачем, если критики все равно выскажут свое «фи», посетители супермаркетов купят The Sims, а от немногих оставшихся в живых поклонников ничего, кроме ворчания по поводу и без, не дождешься? И когда все идет по накатанной, на свет появляется, не к ночи будь помянут, Knight Rider.

Что вырастет из Starsky & Hutch, сериала, популярного в далеких 70-х, предсказать никак не можно. Структурно одноименная игра весьма смахивает на свой прототип: три сезона по шесть серий, плюс заключительная миссия в качестве телевизионного финала. Игрок ко всему прочему вынужден будет пристально следить за рейтингом — если не окажется достаточной зрительской поддержки, не ждите и новых эпизодов. На игровом языке это называется «Game Over», а на телевизионном — «Show Cancelled». Есть в этом что-то свеженькое и щекочущее нервы, верно?

На деле же Starsky & Hutch представляется классическим гоночным экшеном: с интенсивным движением, пробками в километр длиной, педестрианами и стрельбой по колесам. Как и в национальной орочьей забаве Gorka-Morka, игрок волен управляться с машиной и огнестрельным оружием в одиночку, а может взять кого-нибудь в напарники (коли уж речь идет о двух полицейских: опытном Старски и вежливом Хатче) и устроить небольшой «кооперативчик».

На своих четырех

Выглядят поездки по городу довольно симпатично: маши-



1 В этом ракурсе ролик поразительно смахивает на самый настоящий рисованный квест, которых не делают уже лет сто.

2 Местами Starsky & Hutch начинает очень сильно походить на Chase H.Q. — древнюю игру с ZX Spectrum. Хотя и не такую древнюю, как этот сериал.

3 Если подобные трюки считаются в Starsky & Hutch за норму, то я — первый в очереди за этой игрой.


1


2

ны соответствующих годов выпуска, прохожие с огромными прическами («Помнишь ту большую разборку в диско-клубе?») в безмерных «клешах». Оставив при себе мысли о собственном движке, создатели игры взяли в оборот Renderware 3.3 и теперь похваляются анимированными деревьями и мусорными корзинами, антиалиазингом, отражениями на машинах, частицами и прочими спецэффектами. Не хай-энд, конечно, но и не третий, с позволения сказать, сорт. В свою очередь, миссии перемежаются симпатичными мультяшными заставками, в которых напарники арестовывают злодеев, общаются с начальством и провожают глазами симпатичных блондинок — и все это под комментарии Антонио Фаргаса, работавшего закадровым рассказчиком еще в телесериале. Именно так в определенных кругах принято обращаться с бородатой классикой. Очень правильный подход, коллеги.

Михаил Судаков.

3


Starsky & Hutch
www.empireinteractive.com/products/EIdisplayProducts.asp?ProdDetailID=210
жанр: Телеэкшен
дата выхода: Март 2003 г.
разработчик: Minds Eye Productions (www.minds-eye.net)
издатель: Empire Interactive (www.empireinteractive.com)

Без капотов

Признаюсь: мне надоели все гоночные игры на свете. (Кроме, разумеется, NfS: Hot Pursuit 2.) К тому же проведенное на скорую руку исследование показало, что в этом несправедливом мире существуют несколько десятков раллийных сериалов, пара сотен «формульно-наскаровских», как минимум тысяча обычных гоночных и всего два любимых «Derby»...

Smash Up Derby
www.lemon-interactive.com/sud.html
жанр: Гонки «на поражение»
дата выхода: 1 квартал 2003 г.
разработчик: CITY interactive
издатель: Lemon Interactive (www.lemon-interactive.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)



1

1 Ни на одной машине пока не видно следов столкновений. Будем надеяться, что это особенность ранних скриншотов или просто-напросто неудачно выбранный момент.

2 На заднем фоне «Парковочного уровня» виднеются наглые спрайтовые зеваки. Как же это так, господа хорошие? Ведь обещали тысячи полигонов!

3 Как ни крути, а происходящее все-таки до боли напоминает Demolition Racer. И дай бог, чтобы одной лишь графикой дело не обошлось.

Родня

...гордыми представителями которого считаются бородатый Demolition Racer и совсем уж древняя Destruction Derby в различных ее вариациях.
Новое творение CITY interactive (относящейся к тем компаниям, которые не упустят возможности повторить и, если повезет, немного развить хорошую, плодотворную и не слишком затасканную идею) под названием Smash Up Derby так отчаянно похоже на своих именитых предков, что впору делать анализ ДНК и требовать признания родства. Рекламные агенты CITY, повышая голос и перебивая друг друга, вещают о возрождении Derby-жанра, расхваливают Smash Up Derby на все лады, а не проникшимся напоминают, что за прошедшие два года... Да-да, спасибо, мы уже в курсе.

Под капотом

Но приглядеться к игре все же стоит. Стараниями разработчиков Smash Up Derby разжилась 28 трассами различной специфики (ралли, кросс, парковочная стоянка и арена), 20 шустрыми автомобилями (скорость — до 180 миль в час) и обязательной для этого поджанра моделью повреждений: от ударов будут биться стекла, гнуться корпус, сползать краска и отлетать всевозможные запчасти. Среди прочей обязаловки: «жесткий и динамичный стиль игры», мощный саундтрек при личном участии группы WAWA (засветившейся в английских чартах с песней «No problem»), а также пара игровых режимов: «сингл» и «карьера».

2





А вот то, чего пока не было в других гоночных играх (кроме, прошу прощения, революционерки Hot Pursuit 2): bullet-time, при грамотном использовании которого можно из чего угодно сделать конфетку. Плюс, конечно же, спецэффекты более привычного толка: динамическое изменение перспективы, следы от шин, пыль, искры... На страже физической модели в Smash Up Derby стоит небезызвестный движок Havoc, благодаря которому сотни посторонних объектов, разбросанных по трассе забавы ради, будут не злить, а приводить в священный экстаз проезжающих и задевающих их своим корпусом игроков. Так по крайней мере все выглядит в теории.

Мы же, как и подобает трезвомыслящим скептикам, отнесемся к обещаниям рая на земле с порядочной долей иронии. Да — интересно, да — симпатично, но... сочинять-то зачем? Ибо скриншоты показывают все что угодно, кроме «машин, состоящих из 6000 полигонов и десяти материалов с разными визуальными и физическими свойствами», а для того чтобы трассы смогли дотянуть до заявленных «50 тысяч полигонов и 80 материалов», их придется долго и упорно шлифовать.

Тогда как предполагаемая дата релиза (1 квартал 2003 г.) — вот она, значит, остается уповать лишь на ураганный геймплей, который, если помните, в свое время заработал «Наш выбор» для Demolition Racer.

Михаил Судаков.



Боевой вылет

Когда в одном из номеров .EXE, датированных позапрошлым годом, мы обратили ваше внимание на игру по имени Yager, на тот момент об этом проекте не было известно почти ничего.





1 **Если обитатели нового мира возводят такие уродливые хибары, стоит ли удивляться их манере пилотирования истребителя, глядя назад?**

2 **Когда люди переселятся в скворечники вроде этого, скворцы перекочуют на их виллы на Лазурном Берегу.**

3 **Совершенно непонятно, чем пилоту не угодил лесной массив. Лучше бы целил в Икара, что на 10 часов.**

Российский след

Кроме, конечно, очевидных вещей вроде смазливой графики и общеаркадной направленности игропроцесса. Кто мог предположить, что вместо яркой, но туповатой поделки а-ля Incoming перед нашими изумленными глазами предстанет вполне приличный и весьма симпатичный гибрид «Шторма» и Wing Commander?

Действие Yager происходит на шести огромных территориях, среди которых попадаются как полностью утопающие в зелени, покрытые льдом или изрезанные каньонами и реками, так и более мрачные кусочки суши вроде постапокалиптической Bitterfield, являющейся, согласно игровой легенде, всем тем, что осталось от... России. Для полетов над этими зловещими местами игроку выдается агрегат, функционально похожий на помесь самолета с вертолетом, что дает ему возможность развивать огромную скорость в одном режиме и доводить врагов до обморочного состояния своей маневренностью в другом.

Месть Сары

Немногие очевидцы, видевшие Yager вживую, утверждают, что управление этим трансформером проще вождения дорожного скутера, а отстрел врагов благодаря частичному самонаведению превращается в самое любимое развлечение на долгие-предолгие часы. От методичного истребления врагов игрока время от времени отвлекает лишь необходимость подлатать свой летательный аппарат (это можно сделать, к примеру, на ближайшем авианосце) и пополнить запасы топлива и оружия, для чего не следует пренебрегать выпадающими из подбитых «птичек» бонусами. С разного рода усовершенствованиями, которых в Yager должно быть в избытке, такой номер не пройдет (возиться в мастерской придется между миссиями), но на безрыбье и бонус — апгрейд.

Еще одним ключевым отличием Yager от коллег по цеху станет нелинейный сюжет, развитие которого зависит исключительно от успешности действий игрока. Скажем, спасение одного из бойцов повлияет на численность вашего отряда в последующих миссиях, а провал задания может повлечь за собой понижение в звании симпатичного офицера по имени Сара, которая подобной глупости своему ухажеру (коим, конечно же, является игрок) наверняка не простит. Все эти мизансцены обыгрываются в шикарных застав-

Yager

http://yager.thq.de
дата выхода: 1 квартал 2003 г.
жанр: Action
разработчик: Yager Development (www.yager-development.com)
издатель: THQ (www.thq.com)



2



3

ках на движке, одинаково хорошо справляющемся как с изображением открытых пространств и боевых машин, так и с прорисовкой лиц главных персонажей, которой позавидовали бы иные (да что там — практически все) трехмерные квесты.

Релиз Yager состоится сначала на X<censored> в апреле этого года, зато уже в феврале Yager Development обещает выпустить PC-версию, предварительно проведя кое-какие косметические улучшения. Самое главное, чтобы эти «несколько месяцев» не превратились в годы или вообще бесконечность, что в последнее время случается не так уж и редко.

Михаил Судаков.



Пионерская зорька

Поскольку стремление человека к социализации неистребимо, мероприятие под вывеской «Independent Games Festival» живет и здравствует. Его жюри с аппетитом перемалывает и отбрасывает конкурсантов, регулярно окукливает финалистов, часть из которых впоследствии обижает, прочих награждает.

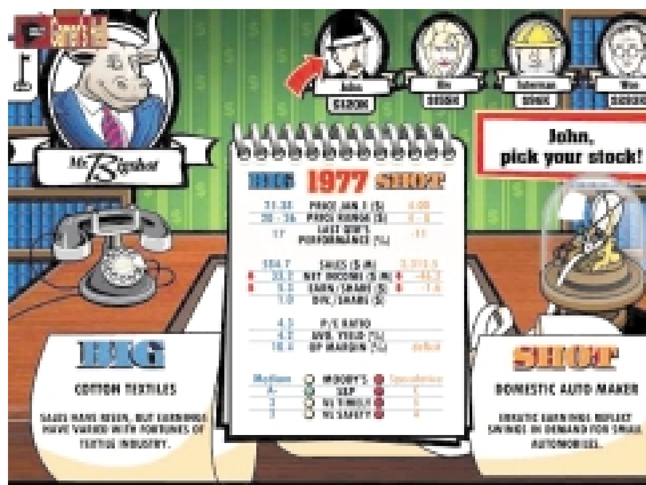
Молодые влюбленные ветеринары

Этот фестивальный калифорнийский март (с 5-го по 8-е) станет пятым по счету. Independent Games Festival (www.igf.com) был организован в 1998 году при участии сети Game Network, куда входят любимые Game Developer magazine и Gamasutra.com. В соревновании за шесть призовых номинаций могут участвовать все желающие игроделы, а жюри традиционно объявит победителей в первый день Game Developers Conference (www.gdco-nf.com).

Судейская коллегия вам навряд ли знакома и светит лишь одним узнаваемым лицом. Фас кисти неведомого «Полароида» принадлежит Брайану Рейнольдсу (Brian Reynolds), заслуженному деятелю MicroProse, EA и Ubi Soft, создателю многочисленных проектов под логотипом «Sid Meyer's»: Alpha Centauri, Civilization II и некоей стратегии, известной в народе как Canalization.

Едкая статистика жизнерадостно рисует усредненного участника Фестиваля: он тратит 36770 долларов на создание своей независимой игрушечки, причем обычно размазывает сумму на 14 месяцев, очень редко растягивая девелоперское удовольствие больше чем на два года, еще реже — укладываясь в один месяц; пьет много диет-колы, не слушает Алену Апину, не курит, гад.

Прочие вводные вы можете получить, обратившись к апрельскому номеру .EXE за прошлый год. Мы же пока попируем с финалистами-2003. (Вслед за названием игры в скобках следует ее бюджет и длительность девелоперского цикла.) Развязка фестивальной интриги — очевидно, в майском номере (в апрельский, вероятно, не успеем).



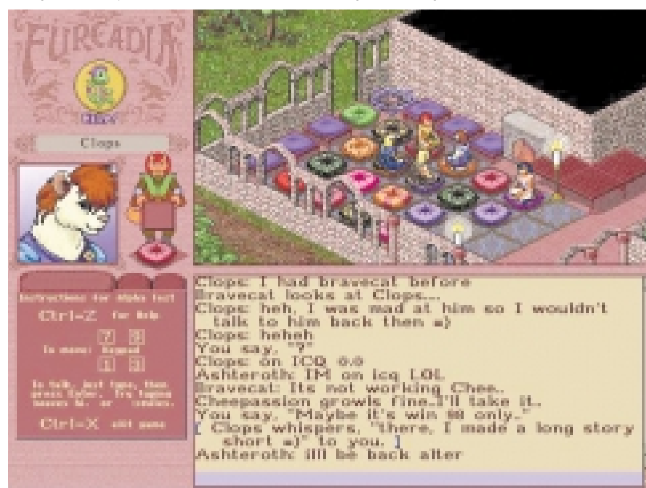
Mr. Bigshot. Отличная компания бизнесменов: от д-ра Ватсона до Гасси Финкнотля. Но хуже всех этот бык в пиджаке — даром что не красном.



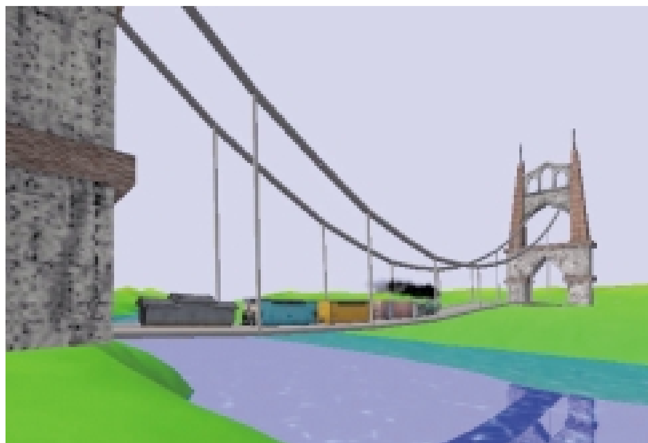
BaseGolf. Интересно, зачем парень в красном головном уборе стоит на кошачьем туалете? Наверное, древняя американская традиция.

BaseGolf ($0, 1 месяц)

Спортивный тяни-толкай от Alitius (www.alitius.com). Ответ на старинную задачку о результате кровосме-



Furcadia. Сколь популярной стала бы родная ICQ, если бы для отправления сообщения пришлось бы ползти до подушек полчаса.



Pontifex II. А вот можно ли перенести этот мост, если того захочет наш любимый мэр на букву «Л»?

сительной связи Донны Саммер с Сандрой Баллок. Вариант американский, нездорово спортивный. Для российского болельщика BaseGolf представляет интерес чисто лирический, поскольку ни в бейсболе, ни в гольфе русская глубинка с 1917-го вовсе не сильна. Единственными заинтересованными лицами могут оказаться локальные автомобилисты: все они держат под сиденьем бейсбольную биту и время от времени попадают в лунку открытого люка. Автор игры между тем утверждает, что придумал игру в автомобильной пробке… Значит, правда есть.

Furcadia ($50000, 5-6 лет)

Ролевой графический чат от Dragon's Eye Productions (www.furcadia.com). Графика в духе Ultima Online, непривычное отсутствие боевой системы и предложение на время отстраниться от реальности и стать двуногим зверем, носящим одежду. Сюда приходят бездомные ролевики и вербализуются. Furcadia была задумана как глобальный графический чат с общей и строго церемониальной зонами, где каждый участник волен создавать собственные карты и разнообразные пазлы, дабы затем приглашать друзей на свою территорию. Один из игроков признается



Reiner Knizia's Samurai. Смешались в кучу самураи, рыбы, колбочки и мумии. Постойте, что мумии делают в Японии?!



Strange Adventures In Infinite Space. Название «Urluquai» совершенно не напоминает нам о расе Ur-Quan. Вообще. Совсем нет. Ни в жизнь.

в создании набитого ловушками этапа: «Каждый наступивший на растяжку ротозей безжалостно телепортируется в клетку с надписью «Дом дураков»!» Разве это не прелесть?

Mr. Bigshot
($87000, 2 года)
Биржевой симулятор от Mr. Bigshot, Inc. (www.mrbigshot.com)... для неудачников. Есть ли смысл в игре на бирже, если результат заведомо известен? Mr. Bigshot пытается увеселить вас работой брокера, причем все участвующие компании реальны, равно как и статистика — скрупулезно собранная авторами аж на тридцать пять лет назад. У персоналии, бесконечно удаленной от, возникает лишь один вопрос: стоит ли ставить на зеро, если точно знаешь, что выпадет красное?



Teenage Lawnmower. Интересно, что происходит с белочкой, когда она попадает под колеса газонокосильщика? Стрижка «под газон»?

Pontifex II
($2000, 5 недель)
Симулятор мостостроительного хозяйства от ChronicLogic (www.pontifex2.com). Shareware-игра года по единственно верной версии от Game.EXE! Здесь наводят мосты. Средство для создания двенадцатого, тринадцатого и прочих рукотворных чудес света. Одобрено и сертифицировано стариком ПэЖэ лично!

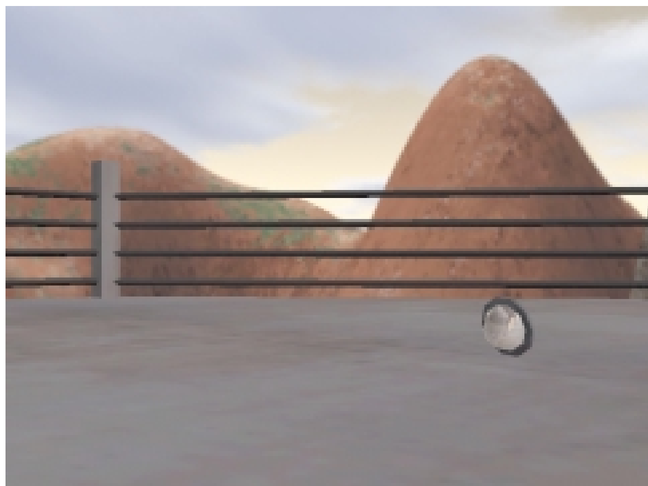
Reiner Knizia's Samurai
(250000 долларов, 14 месяцев)
Адаптация настольной стратегической игры от Klear Games (www.klear.com/samurai). Древнеяпонский пейзаж является лишь декорацией для серьезной математической модели настольной игры Samurai. Интрига военная смешивается с интригой экономической, и вскоре вам уже не до графических красот. Семья Макото Ямамото заплатит за подло расставленные фишки! Прямо со следующего хода.

Strange Adventures In Infinite Space
($1000, 6 месяцев)
Странно похожая на Star Control игра от Digital Eel (www.digital-eel.com/sais). Но расстреливать ее авторов мы не будем. Интересна сама идея соорудить косморазвлечение длительностью максимум в двадцать минут. Дизайн заточен под мимолетные партии, в течение которых вы успеваете исследовать галактику, всласть навоеваться и с добычей вернуться домой. Кроме того, авторы утверждают, что экспериментальный вакуумный коллапсер действительно работает!

Teenage Lawnmower
($1000, 8 месяцев)
Газонокосильный экшен от Robinson Technologies (www.rtsoft.com/tlm). Девятнадцати непростых газонов, кровожадных кротов-убийц и палковставительных старушек мало! Автор приснопамятной РПГ Dink Smallwood прикручивает к своей новой игре замыленный сюжет про детские страдания, маму-алкоголичку и приемного отца-упыря. Американское жюри это может и пронять, но нас с вами?!.

Terraformers
($40000, 1,5 года)
«Охота на лис» вслепую от Pong Interactive HB (www.terraformers.nu). Первая в мире компьютерная игра для слепых. Уникальный алгоритм обработки звука позволяет пользователю полностью ориентироваться в трехмерном пространстве. Кроме того, это первая компьютерная игра, сделанная программистами города Тумба, что в Швеции.

Wild Earth
($5000, 5 месяцев)
Симулятор зверопапарацци от Super X Studios (www.superxstudios.com). Автор держателя прошлогоднего приза Зрительских Симпатий Far Gate, девелоперская команда Super X вновь в десятке финалистов. Wild Earth обещает



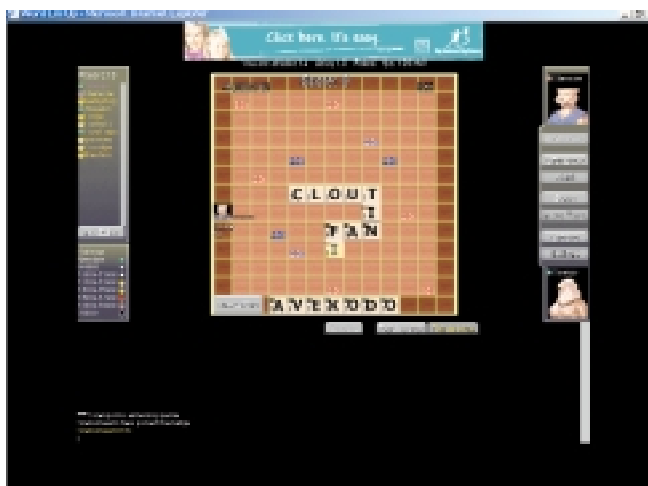
Terraformers. Этот терраформер счел, что нет ничего лучше, чем яйцо на боксерском ринге на фоне яйцевидных холмов. Замечательная композиция!

поражать красотами африканского парка Серенгети, а вам придется поразить компьютерного главреда своими фотографиями флоры и фауны. Узнаете, почем фунт журналистского лиха!

Word'Em Up ($0, 1 год)
Многопользовательский кроссворд от Shizmoo Games (www.shizmoo.com). Любители крестословиц наконец узнают и возненавидят термины «лаг», «офф-лайн» и «пинг». Здесь нет ходов и очередности: кто первый составил слово, тот и в дамках.

Девелоперский котел кипит, варятся независимые игроделы. Многие ли из них обретут настоящего коммерческого издателя? Кто останется навеки «независимым»? Все в руце фестивальной. Организаторы IGF уверены, что их детище способно стать IT-Санденсом. Или, чего доброго, Каннами. Жаль, E3 забила под себя «Оскар», да?

Александр Вершинин.



Word'Em Up. Пока мне хотелось составить слово «авокадо», противник выиграл гейм. Славно порезвились.

Не виновен

Писать о таком уникальном явлении, как «игра по мотивам комиксов о судье Дредде», довольно непривычно...

Сверхкомикс

В нашей необъятной мало кто знаком с первоисточником, каковым справедливо считаются эти самые комиксы (выходящие в издательстве 2000AD, между прочим, с 70-х годов), поэтому представление широких масс об этом персонаже успело порядком испортиться в результате общения с одноименным фильмом с Сильвестром Сталлоне и Робом Шнайдером в главных ролях. И когда представители Rebellion клянутся, что игровое воплощение Judge Dredd будет куда ближе к оригиналу, нежели киношная, не знаешь, как и поступить... Голова начинает пухнуть от многочисленных примеров того, «как Judge Dredd повлиял на индустрию развлечений» (вы в курсе, что идея «Парка Юрского периода» вчистую слизана с одного из выпусков этого комикса?) и с какими недругами предстоит столкнуться игроку в процессе виртуальной охраны правопорядка. Judge Death, Mean Machine, Fire, Fear, Mortis — все это явно чересчур для несчастного, не заточенного под разглядывание красиво разрисованных страничек ума. И если бы не давнишняя любовь к Rebellion и более чем оригинальный внешний вид Judge Dredd, я ни за что не согласился бы даже замечать эту новость.

Любители овалов

Визуально игра будет представлять из себя оригинальную смесь классической и cel-shaded-графики, — Rebellion твердо намерена добиться максимальной схожести игры с комиксом, для чего решила плюнуть на всякую реалистичность с самого высокого небоскреба. Впрочем, владельцы приставки Xbox должны знать, что «мультяшный» — это не всегда синоним слова «примитивный», в чем, судя по всему, предстоит убедиться и нам: движок Azure, вкалывающий на рудниках Judge Dredd, умеет динамически увеличивать число полигонов на простых моделях (что-то вроде TruForm в видеокартах от ATI), сглаживая острые края и очеловечивая квадратные лица. Как утверждают программисты Rebellion, «если вы встретите в игре прямой угол, знайте — мы просто не захотели его закруглять».

Вообще, производительность местного движка довольно внушительна: улицы гигантского Mega-City One, самого крупного города на планете, могут одновременно бороздить сотни праздно шатающихся личностей, хотя разработчики и сошлись на мнении, что количество одновременно отображаемых людей стоит ограничить дюжиной-другой, чтобы не создавать неразбериху. При этом речь идет как минимум о хорошей (а быть может, даже отличной) детализации всех игровых моделей — внушительная фигура самого Дредда, к примеру, состоит из 3-4 тыс. полигонов, а его лицо наделено богатой на презрительные ухмылки и опущенные вниз уголки рта мимикой. Думается, прочие персонажи (тем более ключевые) не будут сильно уступать в этом нашему протагонисту.

К сожалению, в отношении игрового процесса разработчики не так многословны. Из отрывочной информации, которую удалось добыть всевозможными путями, стало известно лишь то, чего в игре принципиально не будет. Так вот, не будет полетов на «ховербайке» Lawmaster и возможности отстрела жителей Mega-City. Пара-тройка совершенно СЛУЧАЙНЫХ попаданий в одного и того же субъекта, спешащего по своим делами, — и за Судьей приедет бригада тяжело вооруженных Lawgiver'ами коллег.

Что еще?.. Почти ничего — кроме нашей надежды на традиционную английскую пунктуальность и преданность парней из Rebellion идеалам комикса.

Михаил Судаков.

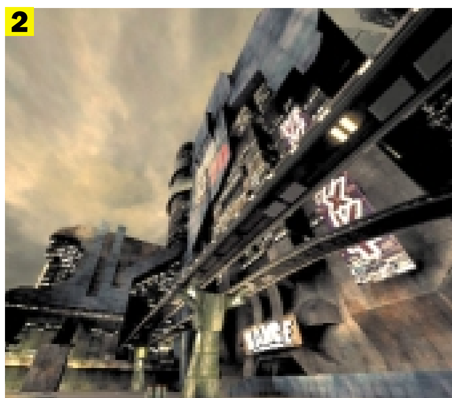


1

Judge Dredd vs. Judge Death
www.dreddvsdeath.com
дата выхода: 2003 год
жанр: FPS
разработчик: Rebellion (www.rebellion.co.uk)
издатель: Vivendi Universal Publishing (www.vivendi.com)

1 Комиксные люди никогда и никуда не спешат. И одеваются из секс-шопов.

2 Где эта улица, где этот дом? Где этот юноша, что осужден?



2

Голоса

маша ариманова ➜ *Спросите в Киеве* 24

александр металлургический ➜ *Особенности разработки мегапроектов* 28

михаил бескакотов ➜ *Рецидивисты* 32

олег хажинский ➜ *СаМОДеятельность* 36

александр покровский ➜ *И вдруг оно зажило…* 40

александр вершинин ➜ *Роман с хххином* 44

господин пэжэ ➜ *Негров нет* 48



маша ариманова



Спросите в Киеве

Картинные галереи. Дневник разработчика. Форумы прямого сообщения. Красный ковер от Just Adventure и творческая поддержка Game Boomers. Не заметить новый квест Journey to the Center of the Earth (да, то самое «Путешествие» Верна) довольно-таки трудно...

В Америке «Путешествие к центру Земли» курирует лично Рэнди Слугански. А осиротевший без ушедшей в работу Дженсен форум Boomers гудит, как растревоженный улей... И зарисовки красивые, никак мимо не пройти. Но к заявленным квестам сейчас, в эпоху Post Mortem (а что вы хотели? Лучший представитель жанра за последние месяцы, знаете ли), у меня отношение ВЕСЬМА скептическое. Ну, новость не новость, а одним глазком-то взглянуть все-таки можно?

Побывав на официальном сайте игры (www.frogwares.com.ua/journey), мы узнаем следующие полезные вещи. «Путешествие к центру Земли» — второй квест молодой интернациональной команды (руководство во Франции, творческие силы — в киевском офисе) Frogwares Ukraine. По виду и сюжетной направленности — среднее арифметическое между «Сибирью» и The Longest Journey...

Так точно, симпатичная фоторепортерша Ариана (из полигонов) терпит бедствие где-то в Исландии, бредет через пляжи, пещеры, рудники и лес гигантских грибов (отрисованы заранее) по направлению к полурастворившейся во времени цивилизации. Встречает на своем нелегком квестовом пути добрых гигантских насекомых, мудрых мамонтов (да!), сытых динозавров и прочих доисторических персонажей, если не ошибаюсь, страны Плутонии.

Довольно приятный движок (специальный адвенчурный Flat Flux FW), разрешение 1024x768 (наконец-то!), 30 персонажей с уникальной для каждого скелетной анимацией, текстуры и скетчи от профессиональных художников... Собственный композитор-талантище с игровым стажем. Четыре открытых и четыре подземных мира.

Все, спасибо большое, до свидания.

Мало ли какие люди разрабатывают игры для французов на Украине!

Ах, эта сводящая с ума близость девелоперов перспективного квеста! Очень эффектный концепт-арт (на галерее Just Adventure (http://justadventure.com/public_html/YaBBImages/Frogwares) его можно найти практически в неограниченных количествах), кое-какие трогательные детали в дневнике Сергея Геращенко, руководителя проекта, и самые теплые воспоминания о книге Жюля Верна (не то что бы он писал про обворожительных фоторепортерш... но все-таки) сделали свое черное дело: в кипящий «Путешествием к центру Земли» офис улетело письмо. С большой опаской, на английском языке... Мало ли какие люди разрабатывают игры для французов на Украине!

Как выяснилось, самые обыкновенные. Сергей рассказал мне массу интересного: оказывается, у «Путешествия» имеется профессиональная французская сценаристка Орели Людо; замысел игры возник давным-давно, когда о «Сибири» никто еще даже не помышлял; всего будет шесть миров (пару наземных зарезали... а вообще в квест чуть-чуть не вошли современные Гамбург и Рим!); а Mystery of the Mummy (или «Приключения Шерлока Холмса», первый квест Frogwares, также написанный Людо) выйдет у нас, в России, в феврале с.г. и, без сомнения, будет должным образом по-доброму отрецензирован. Впрочем, слово Сергею...





▶Людмила Коцюрба, художник по текстурам. Это ее работа над плато в Исландии привлекла к «Путешествию» наше пристальное внимание.
▶Сергей Геращенко (слева) и Виталий Смык, автор бесчисленных скетчей «Путешествия к центру Земли». Арт крайне интересный...

Сергей ГЕРАЩЕНКО: Приветствую всех читателей Game.EXE! Вы не представляете, насколько приятно давать интервью на почти родном языке. Французы и американцы несколько утомили...

Game.EXE: Нам не менее приятно на родном языке его брать. Кстати, вот мы тут с вами обсуждали скорое издание Mystery of the Mummy благословенной компанией «1С»... А что с «Путешествием» — уже обрело публикатора?

С.Г.: Как говорится, готовы рассмотреть любые предложения. Хотя теперь, конечно, предпочитаем работать с иностранными издателями. Честно говоря, к «Шерлоку» поначалу в России интереса проявлено не было. Вот мы и отдали его Wanadoo...

.EXE: ...и «Шерлок» был переведен аж на шесть языков. «Русификация» — очень больной вопрос. До сих пор. Каков ваш подход к переводу и переозвучанию квеста в разных странах?

С.Г.: Уже на семь. Мы собирали оригинальную версию на английском, озвучание делали исключительно носители языка. Но все же прокололись... В демо-версии Шерлок Холмс разговаривал с тяжелым американским акцентом — и публика негодовала. Поэтому финального варианта ради охотились за коренными британцами. Не так-то легко их было найти! Профессиональных актеров, чувствующих текст... Все остальные переводы делались вместе с нашим распространителем.

«В демо Шерлок разговаривал с тяжелым американским акцентом — и публика негодовала. Финального варианта ради охотились за коренными британцами...»

.EXE: Сначала — классическая псевдотрехмерная адвенчура от первого лица, теперь — еще более классическая адвенчура от лица третьего... Почему квесты?

С.Г.: Ну... наше руководство, скажем так, тихо на них помешано. Франция всегда славилась своими квестами, не правда ли? И там на эти игры по-пре-жнему сохраняется спрос. Однако Frogwares, вообще говоря, не позиционирует себя строго квестовой компанией. Мы работаем и над варгеймом (с Matrix Games), и над RTS по имени Delenda, а многие другие, совсем неквестовые, проекты ждут своего времени. Или же просто финансирования...

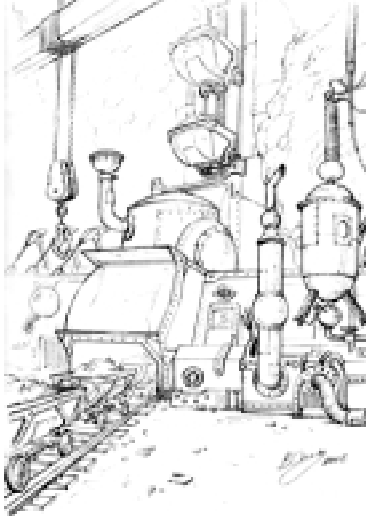
.EXE: А насколько успешно продвигается дело с «Путешествием»?

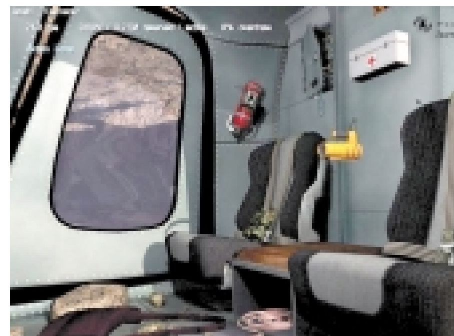
С.Г.: Хорошую адвенчуру надо очень здорово продумать, выносить... Вот почему, хотя задумка у сценаристки родилась в незапамятные времена, стартовали мы около трех месяцев назад. Полтора — на подготовку команды, первые скетчи на пробу нарисовали в марте... Сейчас на уровень тратим где-то по два месяца. Стараемся изо всех сил: делаем маленьких динозавров, которые будут крутиться у ног Арианы, (ре)анимируем детали каждой локации (где-то водопад, где-то морской прибой)... В общем, хотим максимально оживить картинку. После Нового года начинаем вторую главу: путешествие в цитадель подземной цивилизации. Причудливая архитектура, странные существа, интересные загадки и головоломки. У Верна взяли только идею. Сценарий оригинальный, действие происходит в наше время...
Будет и интрига, и тайны, которые очень хочется разгадать, и злодеи, с которыми придется бороться. Но самое главное — трансформация главной героини, изменение ее внутреннего мира, то, как она становится более чувствительной, отзывчивой. Ее имя очень красиво звучит на французском языке. Сущая Амели.

.EXE: Сергей, а вы в курсе, что Жюль Верн вообще очень популярен у разра-















ботчиков квестов? Сначала «Таинственный остров» (Myst!), затем «Двадцать тысяч лье под водой», теперь вот «Путешествие к центру Земли»...

С.Г.: Я в детстве страшно увлекался Верном. Идеи у него просто гениальные. Наверное, «Двадцать тысяч лье» — моя самая любимая приключенческая книга...

.EXE: Очаровательно. Честное благородное слово. Но как вы «докатились» до сотрудничества с американскими сайтами? Как зародились принципы «народного квеста» и «открытой разработки», опоры на коллективное квестовое бессознательное, что в настоящее время пропагандирует Frogwares Ukraine?

С.Г.: Я был просто поражен открытостью и доброжелательностью аудитории этих форумов и вообще феноменом квестоманов... Особенно американских. Все эти люди мечтают создавать свои адвенчуры, у них масса идей... На форумах Game Boomers происходит обсуждение игры, которая не закончена, а только создается. Мы всячески подбадриваем участников и их идеи, выносим на суд свои решения. Каждый может предложить своего персонажа, придумать какой-нибудь эпизод, описать героя или место событий. Естественно, в рамках общего сценария и под нашим контролем, а то ничего толкового не получится... В конце-то концов, для кого же игра делается, как не для них?!

Опустить в копилку пазл, а осенью 2003 года приобрести «Путешествие к центру Земли» и посмотреть, не застрял ли он в недрах продукта...

▶С этого геликоптера все и начинается. Ариана по заданию географического журнала парит на винтокрылой «птичке» над исландскими вулканами, затем приземляется на плато... И здоровенный камень разбивает вертолет вдребезги! Так мне сказали.

▶Тот самый водопад, что будет исправно анимирован и, вполне вероятно, станет главной достопримечательностью игры.

▶Авторы любят свою героиню и заботятся о ней. «Не секрет, что аудитория таких игр как раз и состоит из женщин среднего возраста», — доверительно сообщил нам Сергей. Ну... не только.

▶Это, безусловно, называется steampunk. Виталий Смык — явно большой поклонник данного направления.

И вот с этого места — чуть поподробнее. Лично меня этот небольшой момент в случае с «Путешествием» волнует больше всего.

Вот как, скажем, организованы форумы «Путешествия» на Just Adventure (www.justadventure.com/cgi-bin/yabb/YaBB.cgi): отделения для самой свежей оперативной информации от разработчиков, для картинок и концепт-арта, для рендеров; уголки «для приема» загадок, головоломок, идей локаций и даже небольших подсценариев от населения... Неутомимый Сергей (в качестве модератора — SERge) оперативно и емко отвечает на КАЖДЫЙ постинг.

Рекламная акция? Или первый бюджетный фэн-квест пусть не мирового, но европейского масштаба? Получить ответ можно только одним способом: прийти, опустить в копилку выстраданного персонажа, забавный гэг или оригинальный пазл, а затем осенью 2003 года приобрести «Путешествие к центру Земли» и посмотреть, не застрял ли он в недрах продукта...

Дороговатое и растянутое удовольствие? Ну, не знаю, если бы Кейти Уокер в «Сибири» вдруг заговорила моими словами... Словом, больше шанса может и не представиться.

александр металлургический

Особенности разработки мегапроектов



Со времени появления в свет великолепной Spacewar прошло ни много ни мало четыре года, на дворе цвел и пах 1966-й, а основная масса населения планеты Земля по-прежнему не резалась в компьютерные игры и даже — о ужас! — не подозревала о существовании таковых.

Да, о Spacewar говорили, да, в нее упоенно играли — но много ли в те мохнатые годы было счастливчиков, имевших доступ к мейнфреймам? Рядовые обыватели по-прежнему коротали время в компании ящика-для-дураков, развлекая себя просмотром кабельных каналов и не помышляя об ином. Оставленные Spacewar круги на воде отражались от стенок аквариума под названием «сообщество программистов», практически не волнуя остальной мир. Буря в стакане, как и положено, отбушевала незамеченной — индивидуумы вне склянки оставались сухими и счастливыми в своем неведении.

Как всегда, положение спасла бравая американская армия. Стремясь максимально обезопасить дойного налогоплательщика от различного рода стрессов, вояки ухватились за идею широкого использования электроники для оборонно-наступательных надобностей и претворили свои мечты в жизнь: в середине 50-х в США зародилась и стала стремительно разрастаться сеть предприятий, занимающихся разработкой и производством высокоточной электроники с армейским уклоном. (Справедливости ради стоит отметить, что в СССР подобные действия тоже имели место быть, электронику внедряли интенсивно, и в 1959 г. была введена в эксплуатацию первая ламповая специализированная стационарная ЭВМ СПЕКТР-4, предназначенная для наведения истребителей-перехватчиков.)
Одним из таких предприятий была контора Sanders Associates, ныне являющаяся филиалом Lockheed. Именно здесь была смонтирована первая видеоигра (поскольку теоретически .EXE — издание многоплатформенное, то почему бы не написать об этом, верно?), а виноват в этом был наш старый знакомый Ральф Бэйр (Ralph H. Baer, см. колонку в 11 номере за 2002 г.). За пятнадцать лет этот энергичный человек многого добился, пройдя путь от скромного инженера заурядной фирмы, производящей телевизоры, до главного инженера и менеджера отделения разработки оборудования в Sanders — компании уважаемой и очень серьезной.
Неустанно крепя оборону страны, изобретательный немец продолжал вынашивать идею об альтернативном использовании телевизора в качестве некоего игрового устройства, пока наконец...

...крепя оборону страны, изобретательный немец продолжал вынашивать идею об альтернативном использовании телевизора...

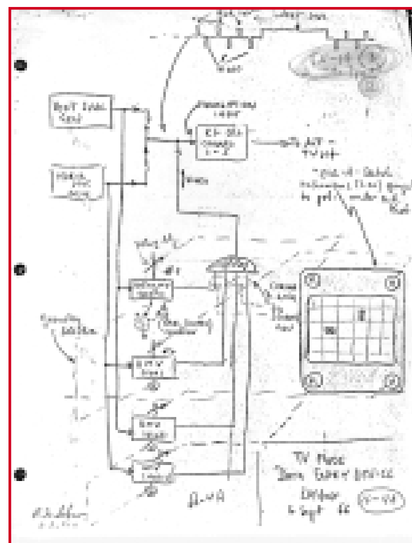
Окончательную форму мысль приобрела лишь в 1966 г., во время деловой поездки Бэйра в Нью-Йорк, когда он, находясь вдали от производственной суеты, смог спокойно все обдумать. Возвратившись в родной офис, что находился в Нью-Гемпшире, Ральф исписал четыре листа бумаги, излагая концепцию видеоигры, приводя примеры и необходимые пояснения. Основная идея заключалась в разработке небольшой по размеру «игровой коробки» (с ориентировочной стоимостью в 25 долларов), которую можно подключать к телевизору через разъем для антенны. Дабы официально утвердить свои выкладки, Бэйр продемонстрировал их одному из коллег, коего потом попросил оставить на документе автограф. Вот, собственно, именно с этого момента и начинает свой отсчет официальная история компьютерных и видеоигр.
Спустя пять дней Ральф, собрав воедино свои многочисленные познания в электронике, спроектировал простейший электрический контур, который отображал на экране телевизора цветное пятно. Добавив в схему примитивный управляющий элемент, разработчик нашего с вами счастья

получил цветное пятно, послушно двигающееся по вертикали и горизонтали. Немного поразмыслив, Бэйр продублировал элементы электроцепи и получил... два управляемых пятна. Читатель, ежедневно наблюдающий цветной хоровод из 1600x1200 подобных пятен, уже насмешливо кривит губы: скажите пожалуйста, два пятна... Но от телевизора образца 1966 года подобного поведения никто не ожидал — это было нечто доселе неслыханное и невиданное, так что шутки в сторону.
Бессовестно злоупотребляя своим служебным положением, Бэйр обязал одного из инженеров-техников, Боба Тремблея (Bob Tremblay), смонтировать вакуумную трубку, выводящую на экран два движущихся пятна, и в октябре 66-го получил желаемое.

Трубка работала отменно: милейшие пятна перемещались по экрану, четко подчиняясь управляющим сигналам. Тут же придумали первую забаву, решив сыграть в телевизионный вариант салочек: одно пятно убегало, а второе пыталось его догнать. Таким вот образом взрослые солидные человеки убили целый день, гоняя точки по экрану телеящика. Как позже признался Бэйр, это было до ужаса примитивно, но необычно — и потому особенно весело.
Устройство было решено показать Герберту Кэмпмэну (Herbert Campman), директору отделения исследований и разработок Sanders. Тот сначала ничего не понял, потом



▶ То самое световое ружье.



▶ Схема игровой системы, сделанная рукой Ральфа Бэйра.

восхитился идеей и тоже возжелал провести за телесалочками весь остаток своей жизни. Но долг перед отчизной звал Герберта обратно, к рычагам управления компанией, а потому он нашел в себе силы оторваться от «пятнистой» игры и ушел восвояси. Вскоре Бэйр получил от родной компании грант на 2500 долларов — официальное поощрение его разработок в сфере видеоэнтертейнмента. Неотложные проекты истошно требовали своего завершения, и потому к игроразработкам Бэйр со товарищи смогли вернуться лишь в феврале 1967 г. В ближайшем магазине они купили игрушечное пластиковое ружье, вмонтировали в него светочувствительный элемент и подсоединили к игровой системе. Один из инженеров что было сил вращал управляющие рукоятки, а другой, вооружившись модернизированным «стволом», старался попасть по хаотично мечущемуся пятну. Удачный выстрел гасил пятно, чем вызывал бурю восторга у окружающих. Еще бы, на их глазах происходило рождение электронного тира!
Вновь вызванный на смотрины Кэмпмэн долго не хотел уходить и почти перестрелял всех сотрудников компании, имевших неосторожность отрывать его от тестирования новой разработки. Войдя в раж, Герберт стрелял с бедра и, наверное, думал, что он настоящий индеец.

В течение следующих месяцев электрический контур игровой системы улучшался и расширялся, в ней появился генератор, создающий цветной бэкграунд, и дополнительные элементы, повышающие качество картинки. Для усиления эффекта Бэйр записал на аудиопленку свои комментарии к каждой из игр (салочки и «тир») и добавил в систему дополнительный контур, выводящий звук на динамик телевизора.



▶ **Два великих пенсионера: Ральф Бэйр и его Brown Box.**

Наконец, в июне изобретение представили совету директоров Sanders. Демонстрация прошла более чем успешно, были выделены средства на продолжение разработок, но даже тогда никто толком не представлял, будет от этого хоть какая-то коммерческая выгода или нет.

Команда разработчиков домашней игровой системы пополнилась новыми членами, а копилка идей — свежими мыслями. В сентябре 1967 года Билл Раш (Bill Rusch) предложил добавить контур третьего пятна и одно пятно использовать в качестве мяча, а два других — в качестве бит. Таким образом, появилась возможность смоделировать некую примитивную игру — скажем, теннис. Спустя несколько дней Бэйр и Раш играли в электронный пинг-понг и восхищались своей задумкой — это было в разы интереснее салочек! Благодаря «пинг-понгу» и вконец сраженному Кэмпмэну проект получил очередную денежную инъекцию и оброс еще двумя похожими играми — «волейболом» и «футболом». Кроме того, система наконец-то получила имя — Brown Box.

Тут, впрочем, у отдельных лиц возник один вполне закономерный вопрос. Точнее, два вопроса. Первый: с чего это вдруг Sanders занялась разработкой непонятных игрушек, не имеющих никакой ценности для американской армии? Второй был сложнее: кому это надо? Вдумайтесь: в 1967 году никакого рынка видеоигр не существовало, не было даже такого понятия, и, следовательно, никто даже приблизительно не представлял, как и кому можно продать «коробку». Со стороны руководства Бэйр все чаще слышал вот такое: «Как, вы все еще занимаетесь этой ерундой?», и над Brown Box вдруг явственно нависла угроза забвения.

Бэйр сделал ставку на владельцев кабельных телеканалов. Brown Box, используя дешевые компоненты, не могла создавать разноцветный бэкграунд, но это было под силу любому телепередатчику. Транслируя на определенных каналах фотографии или даже видеозаписи теннисного корта, хоккейной площадки и т.п., сделанные сверху, телевизионщики могли привлечь внимание населения, во-первых, к своему каналу, а во-вторых, к игроприставке. Якобы владелец приставки обязательно и непременно захочет стать клиентом канала, который оживляет игру и добавляет ей цвета, а уж постоянные подписчики и так заинтересуются непонятными статичными программами и без особого сожаления расстанутся с 16 долларами (именно такой была предположительная цена Brown Box) в обмен на новый способ времяубийства. Увы — как раз в тот момент кабельное телевидение находилось в упадке, и откликов на предложение Бэйра от «кабельщиков» не поступило. Проект требовал слишком больших денежных средств, которых у страдающих от кризиса компаний попросту не было.

Энергичный немец между тем сдаваться не собирался и продолжал доводить до ума Brown Box. Официально зарегистрировав свое изобретение и получив на него патент, в 1968 году Бэйр пригласил видных телепроизводителей на очередную демонстрацию своего «игроящика». Абсолютно все присутствующие согласились, что концепция игры на телевизоре нова и интересна, но всерьез изобретением Бэйра заинтересовался лишь представитель компании RCA. Переговоры о передаче лицензии на производство Brown Box отчего-то затянулись, и весной 1969 г. стало окончательно ясно, что от RCA хлеба с маслом ждать не приходится. Ральф Бэйр, вложив несколько лет труда в свое детище, вновь оказался у разбитого корыта. Но на этом, к счастью, история не заканчивается...

михаил бескакотов



Рецидивисты

Задолго до того, как вы начнете читать этот текст, я, нарядившись в черный ватник, отправлюсь курортничать на ближайшую Колыму. И все из-за неуемного желания поиграть в восьмибитного «Черного Плаща» на платформе, для этого не предназначенной.

Все началось с недавнего релиза Konami Collector's Series: Castlevania & Contra. Анонс мечты любого геймфрика-ретрограда состоялся без особого шума еще 22 мая прошлого года. Konami, компания сугубо приставочная, уже не раз запускала на ПК-территорию пробные шары, но попытки укорениться в наших палестинах проваливались одна за другой: Frogger Beyond, Dance Dance Revolution, Whiteout — эти названия мало кому интересны. Затем был порт Metal Gear Solid, но Жидкий Змей, переселившись из телевизора в монитор, получился слишком уж жидким. О нынешних диверсантах Silent Hill 2 и Shadow of Destiny вы еще услышите ниже по течению журнала, но что же представляет собой вышеуказанная Castlevania & Contra? Компиляцию из пяти игр с приснопамятной NES (в России — «Денди» — играютвсе!», если помните), выполненную в единой оболочке и без адаптаций, называть словом «порт» язык не поворачивается. Констатирую факт: Konami совершила беспрецедентный шаг, выпустив на розничные просторы обычный, хоть и замаскированный, эмулятор Nintendo Entertainment System, укомплектованный пятью ROM'ами.

Общеизвестно, что эмулятор — это специальное приложение, позволяющее запускать на одной платформе программы (следует читать: игры) с другой платформы. Группа энтузиастов, вооруженных паяльниками и вдохновением, препарирует какую-нибудь систему, изучает ее особенности, а затем с хирургической точностью переносит в программный код реализованные в железе функции. Технической стороне вопроса посвящаются несметные фолианты, а разбросанные по всему миру команды разработчиков координируют действия и обмениваются опытом на комьюнити-сайтах в Интернете.
Эмусцена, подобно тени, шаг за шагом движется за техническим прогрессом, тщательно воплощает сложные вычислительные платформы в программах, обычно умещающихся на дискете. Yamaha MSX, бесчисленные «Коммодоры», покрытые пылью БК и даже яблочный Macintosh с его RISC-процессором — все это уже реализовано в стандартном Windows-окошке и совершенно бесплатно. Но если ценителей столь специфических платформ надо еще поискать, то людей, заинтересованных в эмуляторе, скажем, Sony PlayStation, наберется уж точно немало. И движет ими, как вы понимаете, вовсе не исследовательский интерес, а обыкновенное желание играть в хорошие и разные консольные (никакие больше не <censored>) игры на своем ПК. Дело нехитрое: установил эмулятор какой-нибудь Nintendo 64, выкачал из Сети десяток ROM-файлов с играми и на счет «раз» приобщился к ранее чуждой ПК-игроку классике. Запрыгали по экрану ежики Соники и жизнерадостные сантехники в ярких кепках, файтинги перестали казаться глупыми символами «недокомпьютеров», пропала необходимость ехать в заграничные развлекательные центры для знакомства с игровыми автоматами Neo-Geo. На нежно любимом персональном с успехом эмулируется даже такая консольная экзотика, как Wonderswan от Bandai и Visual Memory Unit для Sega Dreamcast — банальный аксессуар для хранения сэйвов с поддержкой мини-игр.
Небольшая загвоздка заключается в том, что подобные развлечения незаконны.

Это нелегально, потому что это нелегально, понимаете?

Нет, заниматься эмуляцией, не нарушая при этом авторских прав, безусловно, можно. К вашим услугам эмулятор Macintosh для MS DOS под названием Executor 2.0, заказанный Apple для собственных целей и созданный фирмой Abacus Research and Development, Inc. (ARDI), — он продается всем желающим за 100 американских долларов. Эмулятор замечательной ОС «Фикус», написанный каким-нибудь сумасшедшим программистом, вы без проблем сможете отыскать в Интернете. M.E.S.S. (Multi Emula-tor Super System), эмулирующая 239 (!) антикварных платформ вроде BBC Micro Model B+ 64K, раздается задаром по адресу http://mess.emuverse.com вместе с собственным исходным кодом. Интересные, легальные, но абсолютно ненужные игроку вещи. Настоящая «вкуснятина» вроде знаменитого Bleem! (PSX) или



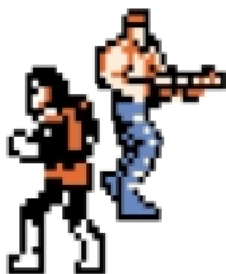
Вот, собственно, и оно, чудо от Konami. В небогатых на цвета интерьерах разворачиваются нешуточные страсти.

Visual Boy Advance (GBA) находится под строжайшим запретом, а использование и распространение ROM-файлов считается обыкновенным пиратством и идет вразрез со всеми пунктами всех уголовных кодексов мира.

До некоторых пор консольным гигантам (возьмем для примера Sony и Nintendo) не было дела до маргинальной и разрозненной эмусцены, а официальной позицией компаний было безразличное молчание: в СССР, дескать, «секса нет». Однако в начале 1999 года увидел свет UltraHLE, настолько умело имитировавший Nintendo 64, что руководство Nintendo не вытерпело, перестало изображать слона и предельно жестко изложило отношение к имитации своих консолей. Доводы общественности о том, что эмуляция консольных игр на ПК стимулирует продажи самих приставок, возгласы вроде «попробовал в эмуляторе — купил оригинал!» не производили на корпорацию впечатления. Что греха таить, ни о каком «чисто исследовательском интересе» и «стимуляции продаж» не было и речи: выложенный на сайте разработчика всего на несколько часов UltraHLE в один момент разошелся по миру и неслабо снизил продажи и консоли, и игр для нее.

Тем временем Sony вела жестокие и далеко не пластилиновые судебные бои с калифорнийской компанией Connectix, разработчиком очень даже коммерческой программы Virtual Game Station — эмулятора сами понимаете какой приставки. И если у Sony в марте 2001 процесс закончился удивительным хеппи-эндом (компания заключила контракт с талантливой Connectix на создание легального эмулятора под Windows и MacOS), то Nintendo смирилась с неудобной ситуацией и ограничилась публикацией своеобразного FAQ, где массовому потребителю по пунктам разжевывается, почему эмуляторы и ROM'ы к ним — плохо и вообще табу.

Забавный, надо сказать, документ. Ознакомиться с ним можно на сайте Nintendo (www.nintendo.com/corp/faqs/legal.html): приятное чтение и полчаса хорошего настроения гарантируюся. Вот, на-



пример, такой вопрос: «Люди создают эмуляторы ваших консолей и копируют ROM'ы, чтобы игроки могли наслаждаться играми, которые из-за своего преклонного возраста больше не распространяются их законным правообладателем. Это никому не приносит ущерба, но позволяет играть в забытую классику. В чем здесь проблема?» Крайне убедительный ответ обиженных правообладателей звучит примерно так: «Это нелегально. Вы не имеете права нарушать авторские права из чувства ностальгии. Nintendo славится на весь мир тем, что постоянно возвращает к жизни на новых игровых системах своих знаменитых персонажей — Mario и Donkey Kong'a». Это нелегально, потому что это нелегально, понимаете?
Перед нами хрестоматийный пример того, как несовершенное законодательство истуканом с острова Пасхи возвышается над элементарными доводами разума. Понятно, что претендовать на Devil May Cry, Gran Turismo 3 и Metroid Prime никто не собирается — консоли самого последнего поколения, к счастью (к сожалению?..), пока не эмулируются на ПК. Но почему бы не дать зеленый свет играм, которые интересуют своих правообладателей и распространителей только как строчка в биографии, — вечно живым шедеврам с NES, SNES, Sega Mega-Drive, старых игровых автоматов, давно гниющих и на свалках истории, и на свалках мусорных? Скажем, id Software публикует исходники своих былинных шедевров, которые намного моложе и NES, и SNES. Распространение ROM'ов — это, безусловно, пиратство. А бороться с пиратством можно только с помощью компромиссных решений, но никак не запретов.

Ни в коем случае не пользуйтесь эмуляторами.

id Software публикует исходники своих былинных шедевров, которые намного моложе и NES, и SNES.

Впрочем, независимо от того, что авторские права на волнующий понимающего человека игромусор регистрируются на 75 лет, тысячи ценителей старины по всему миру запускают на своих гигагерцовых компьютерах FCE Ultra NES Emulator и гоняют десятипиксельных персонажей по пятицветным лесам и полям. Эти люди счастливы и о том, что нарушают глупый закон о мертвой интеллектуальной собственности, задумываются в последнюю очередь.

Между прочим, я ни разу не упомянул, в каком месте сейчас находится Nintendo вместе со всеми своими консолями и игробрэндами. Но вернемся к Konami с ее волшебным сундуком, куда уместились целых три части классической вампирской саги-скроллера Castlevania и двухсерийное мочилово-надвоих Contra. Эти два сериала особенно дороги тем, кто в дремучие времена преимущественно черно-зеленых мониторов не гнушался «джойстика» (слово «геймпад» в Россию тогда еще не завезли) и регулярно скармливал своей «Нинтенде» порции ярко-оранжевых картриджей. Релизы, подобные KCS: C&C, способны отвадить немало игроков от «незаконной эмуляции» и утолить их жажду консольной классики. Очень даже выход. Осталось дождаться, когда примеру Konami последуют ее коллеги по индустрии.

А пока... здравствуй, детство. Castlevania — почти РПГ. А Contra — почти кино про Арни!.. Надо ли говорить, насколько эти игры впечатляли в конце восьмидесятых? Сегодня, когда на наших глазах замыкается очередной Круг Времени, когда взрослые люди, стуча по кнопкам своих мобильных телефонов, проходят J2ME Prince of Persia, можно с полной уверенностью сказать: oldskool is mazafakin back!
Ни в коем случае не пользуйтесь эмуляторами.



▶ Игровой автомат из легендарного семейства Neo-Geo. На этой платформе проживает просто дикое количество гениальных скроллеров и «плоских» файтингов, а юани, съеденные этими незатейливыми коробками по всему миру, не поддаются исчислению. Автомат успешно эмулируется на ПК, но это так, к слову.

олег хажинский

СаМОДеятел

Не так давно за нарушение целостности программного продукта и несанкционированное его в непотребном виде распространение светил пожизненный эцих с гвоздями. Сегодня издатели тратят немалые деньги, поощряя любителей покопаться в чужом коде. Куда смотрит милиция?

Этой осенью несколько десятков человек со всего мира обнаружили в своих почтовых ящиках письма странного содержания. «Компания Relic Entertainment приглашает вас стать первыми студентами нового учебного заведения — Университета невозможных существ (Impossible Creatures University). Обучение бесплатное, семестр длится три дня, все расходы на трансфер и проживание берет на себя Университет. Среди учебных дисциплин — «Пиротехника», «Кости», «Клевые отражения» и ряд других...»

В назначенный день у ворот штаб-квартиры Relic в городе Ванкувер, Канада, собралась толпа весьма разношерстных персонажей. Здесь был школьник из Великобритании, который приехал на занятия вместе с мамой, и тридцатипятилетний владелец салона подержанных автомобилей с Аляски. Эти люди видели друг друга впервые, а если и общались прежде, то только по e-почте. Что же их объединяло? Все просто: они были увлечены занятием ранее полуподпольным, окруженным ореолом исключительности, игрой для посвященных, а сегодня — бизнесом популярным и всячески поддерживаемым. Все они были мастерами модификации игр.

Акция Relic и Microsoft — и впрямь очень удачный пиарский ход, приуроченный к скорому выходу в свет Incredible Creatures, следующей после Homeworld стратегии в реальном времени (ищите в «ненагляде» материал об этой смелой игре). Но не только. Случившееся со всей откровенностью обнажает относительно свежую тенденцию: разработчики при поддержке издателей развернули широкомасштабную охоту на остроумных и рукастых хардкорных игроков.

«Университет существ» открыт в рамках девелоперской сети RDN (Relic Developers Network). Сегодня RDN помогает разработчикам модов к Incredible Creatures, завтра — к Homeworld 2, послезавтра — ко всем новым играм Relic. Устроено все очень просто: вы регистрируетесь на сайте и автоматически попадаете на «первый уровень» RDN; по Интернету вам направляют все без исключения средства разработки, доступ к базе знаний по теме и возможность общаться на закрытой доске модификаторов. Творите, выдумывайте — а сотрудники Relic будут (пока безмолвно) наблюдать за вашим прогрессом. Если результат вашей работы им понравится, с вами свяжутся и переведут на «второй уровень». Создание мода отныне будет происходить под непосредственным присмотром команды разработчиков Relic. Лучшие будут допущены в святая святых, на «третий уровень». Здесь — небо в алмазах, красный «Феррари» и новые леопардовые носки каждое утро. Точнее — ваш мод возьмут в оборот и станут готовить к коммерческому распространению в качестве отдельной игры. «Приглашение Relic оказалось для меня полной неожиданностью, — сообщил ненашим корреспондентам 32-летний программист из Канады, отметившийся изготовлением исключительно талантливого мода Freedom Force. — Это замечательно, что они притащили нас сюда и обещают такую поддержку».

Процесс поглощения активной части игроков индустрией, созданной для их же развлечения, в чем-то сродни каннибализму.

Зачем Microsoft тратить деньги на превращение юных и не очень интровертов в безотказных солдат КИ-фронта? Неужели в мире мало вполне сформировавшихся студий, готовых день и ночь трудиться разнорабочими на конвейере Большой Индустрии? Между тем аналогичную программу разворачивает другая студия Microsoft — Gas Powered Games. Лекции, читаемые в Dungeon Siege University, каждый желающий может загрузить на сайте студии. Лучших представителей мод-комьюнити ожидает работа в компании. Есть мнение, что это только начало и очень скоро от независимого сообщества вольных модификаторов ничего не останется. Что происходит?

Чтобы ответить на этот вопрос, вернемся в близкое прошлое. Поклонники модифицировали игры во все времена, не требуя взамен ни помощи, ни денег, ни славы. Безымянные модификации игр для

ЬНОСТЬ





Эта клеенка в крупную клетку на самом деле — кадр из Aliens Total Conversion, одного из самых смелых модов игры Doom.

Apple и ZX остались в истории, а популярным занятие самоделкиных сделали в id Software. Именно Кармак, Ромеро и Ко впервые поняли, что моды — это не просто баловство и лишние проблемы для службы технической поддержки. Развитие мод-движения способствовало продаже игр, но главное — в некоторых творениях можно было встретить чрезвычайно оригинальные и совершенно бесплатные идеи. К примеру, Aliens Total Conversion для Doom и Doom 2 Джастина Фишера (Justin Fisher) перевернул икону с ног на голову вместе с геймплеем. Вместо бессмысленных и беспощадных атак в лоб игра заставляла нас вести себя более осторожно: скрываться, хитрить, изворачиваться. Этот мод на восемь лет предвосхитил появление столь популярных сегодня stealth-шутеров!

Не имея доступа к средствам разработки, модификаторы создавали собственные. Авторы Duke Nukem были шокированы, когда увидели самодельные уровни для игры. Они не могли поверить, что кто-то потратил столько времени и сил для написания собственного редактора уровней.

С появлением Quake в середине девяностых модификаторам была открыта зеленая улица. Началась настоящая мод-лихорадка: Кармак брал Интернет-людей на работу без резюме и собеседования в офисе. Все, что ты стоишь, было заключено в нескольких мегабайтах нулей и единиц, находящихся в свободном доступе где-то посреди «повсеместно протянутой паутины». Закончив мод ThreeWave Capture the Flag для Quake, Дэвид Кирш (David Kirsch) написал нечто вроде пресс-релиза, который разослал на несколько самых крупных Quake-сайтов. Этого оказалось достаточно, чтобы попасться на глаза Кармаку. Через день Кирш стал сотрудником id Software...

Мод-бум девяностых, несмотря на высокую температуру, на самом деле был довольно локальным явлением. Круг модификаторов был узок и далек от народа. Это было «элитарное» в силу множества технических сложностей увлечение, в большей степени тусовка, чем попытка сделать карьеру.

Ситуация начала меняться, когда двое программистов из Microsoft решили организовать собственный бизнес и заняться разработкой компьютерных игр. Свою компанию молодые люди назвали Valve Software. После посещения офиса id в Техасе они определились с выбором графического движка. Попрактиковавшись в обращении с редакторами, входящими в комплект поставки, решили... отказаться от них.

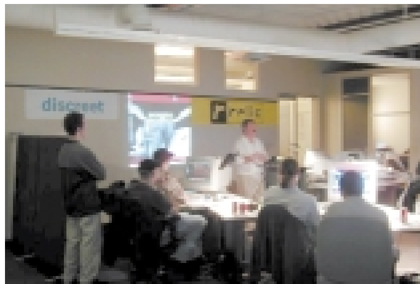
Для создания Half-Life был использован известный любому модификатору инструмент — редактор Worldcraft, написанный 19-летним американским студентом Беном Моррисом (Ben Morris). Какое-то время Моррис побыл в Valve, помогая адаптировать свой продукт для нужд компании, а затем нашел себе другую работу, не связанную с компьютерными играми. «Я был тогда слишком молод, чтобы оценить предложение Valve, — признается Бен. — И, кроме того, терпеть не мог Сиэтл». Тем не менее большую часть разработчиков Half-Life составили все те же «модеры».

Лучшие будут допущены в святая святых, на «третий уровень». Здесь — небо в алмазах, красный «Феррари» и новые леопардовые носки каждое утро.

Забавно, что сам Half-Life, по сути чрезвычайно удачная модификация Quake, стал в свою очередь объектом бесконечного изменения. В 2000 году студент из Британской Колумбии Мин «Гусь» Ли (Minh «Gooseman» Le) и его приятели представили на Half-Life Mod Expo (да, есть такие выставки!) игру Counter-Strike. Возможно, вы слышали это название. Мод был мгновенно у детей приобретен. Об условиях сделки ничего неизвестно, но, надеюсь, пионэрам подарили хотя бы леденцы. Counter-Strike, абсолютно бесплатный и вполне легально лежащий на каждом Интернет-углу, удалось продать более миллиона раз. Идеи C-S позже легли в основу целого жанра, от которого я лично уже второй год нахожусь в совершенном «ура».







▶ Перед модификаторами после завершения Impossible Creatures University открываются бескрайние перспективы.

▶ Тссс! В Университете полным ходом идут занятия. Студенты изучают основы взрывного дела.

▶ Выход Counter-Strike: Condition Zero вновь задерживается. Чего ждут в Sierra? Быть может, новых гениальных идей?

Наверное, этот момент и можно считать переломным в нашей истории.

Сегодня практически каждая серьезная игра, которая собирается прожить на этом свете дольше одного выходного, содержит инструменты для собственной модификации. Обратите внимание, как ненароком образовалась в очередном аддоне к Ghost Recon закладочка MODS в разделе «Опции». Самих модов для Ghost Recon (без всяких университетов, заметьте) изваяно невероятное количество — от простой программы, делающих кубинских крестьян с АК-47 менее похожими на снайперов спецподразделений Армии США, до тотальной конверсии по мотивам Второй мировой на несколько сотен мегабайт.

С неземной силой ожидаемую Raven Shield переделывать будет еще проще — игра сделана на движке от Unreal, чьи средства разработки хорошо известны модификаторам. LucasArts открыла недавно сайт www.lucasfiles.com — онлайновый архив модов к своим играм. Переделок Combat Mission существует столько, что любителям пришлось написать специальную сервисную программу CMOS, которая помогает оглушенной и чуточку провинциальной игре с ними управляться. Это лишь наугад, неловкой рукой выхваченные фрагменты одной и той же головоломки...

«Модификаторы способны принимать решения, которые штатным дизайнерам могут показаться слишком радикальными или рискованными», — признался как-то известный вам Клифф Блежински.

Секрет ее в том, что «модеры» оказывают на игровую индустрию куда большее влияние, чем мы привыкли думать. Пример с Half-Life и Counter-Strike убедительно это доказывает.

«Модификаторы способны принимать решения, которые штатным дизайнерам могут показаться слишком радикальными или рискованными», — признался как-то известный вам Клифф Блежински (Cliff Bleszinski). Все правильно, ничего не имея, ничего нельзя потерять. А добиться можно многого.

За последние годы сообщество модификаторов видоизменилось. Если раньше это были увлеченные одиночки-затворники, то сегодня над модами работают целые команды, члены которых разбросаны по всему миру. Количество людей, привлеченных к проекту, растет, производственный цикл увеличивается, а на выходе зачастую получается продукт очень даже неплохого качества. Все как у взрослых, только без финансирования, на голом вдохновении.

Вдохновении, которого иногда так не хватает опытным разработчикам. И если раньше игра выбирала модификаторов, то сегодня модификаторы выбирают игры. И выбор этот огромен, если ты чего-то стоишь. Impossible Creatures University придумали люди, которые понимают ситуацию правильно.

«Похоже, что мы движемся к точке, где разработка игры становится результатом очень тесного сотрудничества между разработчиками и игроками, — говорит Уилл Райт (Will Wright), человек, все правильно понявший давным-давно (созданная игроками мебель и прочий домашний инвентарь составили не один аддон к небезызвестным The Sims). — Я могу представить будущее, в котором моды, сделанные игроками, автоматически пересылаются всем остальным через центральный сервер, который ведет учет наиболее популярным идеям».

Ага. Далее моды собираются автоматически в аддон, записываются на диски, самоукладываются в коробки и авторассылаются по предварительным заказам, сделанным на том же самом сервере. Процесс поглощения активной части игроков индустрией, созданной для их же развлечения, в чем-то сродни каннибализму. Поэтому, если вы вдруг ощутите, что вас заглотили и начинают пережевывать, — скорее выбрасывайте компьютер и покупайте PS2. Здесь ваш творческий потенциал останется в абсолютной безопасности.

александр покровский



И вдруг оно зажило...

Здравствуйте! Хорошо, что вы из страшно серьезного журнала.* Как раз этой самой серьезности мне, кажется, всегда и не хватало. Давайте попробую что-нибудь написать для вас, потому как занятие даже для меня было неожиданное, и если народ узнает, как было дело, то вдруг его оторопь возьмет. Так что надо бы помягче, что ли... Подготовить бы народ... Ну, начинаем?

Как-то позвонили и сказали: «Вы нас не знаете, но мы-то вас читали. И «...Расстрелять!», один и два, и «72 метра». Мы игрушки тут недалеко делаем и вот что хотели вам предложить...» Так я оказался в «Мадии». Я ведь никогда в игрушки не играл, да и с компьютером не очень. Недавно узнал пару новых на нем кнопок — вот радости-то было нескрываемой.

Просто все чего-то не хватает, то времени, то отделов головного мозга.

Показали мне ребята, как их «Шторм» летает. Вот, говорят, делаем нечто похожее, но надо бы оживить.

Ну, если только оживить, то это вы правильно постучались. Это ко мне. Оживим, еще будете просить, чтобы не так сильно...

Недавно узнал пару новых на нем кнопок — вот радости-то было нескрываемой.

Я с 1983 года написал что-то около 10 книг. 7 из них уже увидели свет. Это более тысячи рассказов, сюжетов.

Все до сих пор живые.

Так что за работу. Сперва я исправил им несколько прошлых диалогов — понравилось.

Потом мы договорились, что они напишут «рыбу» — без нее никак, поскольку я, так уж получилось, для сокращения времени был вынужден писать все вслепую.

Так появился скелет, на который я и наращивал мясо. Писал, отсылал, мне говорили: «Не то, не так», но потом я сообразил, как надо, — и слепые же учатся ходить.

То есть я сочинял диалоги и не видел, не слышал, как это все получилось. Ни разу.

Правда, в «Мадии» лежит для меня авторский экземпляр, и надо бы зайти, забрать...

Главное — я сам видел, своим внутренним зрением, и слышал, как они оживали, эти «Солдаты неба». Как у персонажей появлялись характеры, как они даже подражали в грубости и неотесанности своему командиру. А командир, старый рубака, то вдруг становился резким, невыносимым, то радовался, как несмышленый, успехам своих пилотов. Или с открытым сердцем переживал за них.

Во время боя он всегда был с ними, потный, злой — близко не подходи, — но всегда надежный: никогда не выдаст, всегда прикроет, возьмет их вину на себя.

Словом, однажды это все зажило...

Ну да, порой сдерживаться было трудновато (мне же поставили условия: такие-то и такие-то слова, уж будьте любезны...), и мой командир скрежетал зубами — так ему хотелось

* «Вас беспокоят из страшно серьезного московского журнала Game.EXE, пишущего о компьютерных играх... Знаем, что вы активно помогали ребятам из «Мадии» ставить на литкрыло радиопереговоры в их новой игре «Солдаты неба». В связи с чем хотелось бы попросить вас поделиться с нами ощущениями и от самого процесса, и от игры, и от КИ в целом...» — читаем мы в письме, положившем всему начало. После чего, разумеется, тут же поясняем почтеннейшей публике, кто таков и откуда есть пошел автор этой колонки:
Александр Михайлович Покровский, в прошлом офицер-подводник, а ныне писатель-маринист, автор замечательных прозаических книг «Каюта», «...Расстрелять!», «72 метра», с 1986 года живет в Санкт-Петербурге, с переменным успехом держит сайт http://grinda.navy.ru/apokrovski, с некоторых пор нежно любит отечественные компьютерные игры (более всего за невыносимо запредельное качество их текстов), а из всех искусств предпочитает едкий сарказм в собственном высоколитературном исполнении.









сказать какие-то самые уместные слова, но там же есть дамы, и некоторые из них за диспетчерским пультом... Но потом его все равно прорывало — какие там дамы!

▶Слева направо: дизайнеры Всеволод Иванов, Петр Порай-Кошиц и Андрей Бойко. Передний план украшает лидер проекта Дмитрий Михайлов.

▶Эксперты .EXE уже не уверены в дизайнерских истоках этого крейсера: Star Wars или все-таки Wing Commander?

▶Конструкторское Бюро Сухого предпочитает обкатывать новые образцы в тестовых лабораториях «Мадии».

Мне было интересно работать (честно-честно), иногда я предлагал не одну фразу, а десять — на выбор. Чаще всего это было с такими коротенькими репликами (вроде «Противник сбит!») — надо было несколько вариантов, и тут начиналось:
«Командир! Мы ему только что вмазали!» — «Завалили, гада!» — «Камнем пошел!» — «Сделали, командир!» — «Биообъектов больше не наблюдается!» — «Тут некоторые отправились землю рыть носом!» — «Как он только что ё... я хотел сказать «упал»!» И так далее.

Когда пишешь подобное, то ты в это время не здесь, ты там, и тебе так хочется крикнуть: «Браво! Куда ты полез!.. Вы сегодня взлетите? Яйца птеродактиля!.. Еще немного и ты отстрелил бы мне нос!.. Так! Выгребли все из-под себя — и на взлет!.. Хорошая работа! Но перед докладом зайдите все же в душ!..»

А дебрифинги... Да я слова такого прежде не знал. Никак не мог понять, чего от меня хотят. Потом дошло: это же объявление. Ах, вот оно что! Объявления. Причем в двух вариантах: на удачу и на провал. Забавно читать их вместе.
И появилось такое (непонравившееся, пожалуйста, пропускайте):
«Захватили и раздолбали!» — «То есть?» — «Захватили базу Танго, а раздолбали ударную танковую группу противника в секторе 14.10.3.» — «А кто сомневался? Мои ребята! С меня ванильные коврижки! Всем участникам на два часа под ионный душ.» — «Тыл? Кстати, когда можно будет пользоваться душем без риска досрочно облысеть?» — «Я, что ли, по этому поводу злобно переживать должен? Начальник тыла! Ко мне с тремя объяснительными. Если мне в них что-то не понравится, напишете десять».

Но потом его все равно прорывало — какие там дамы!

«Все сгинуло. Танго стоит и здравствует под вражьим началом, ПВО противника тучно жиреет на позициях.» — «Интересно, кто вам подписывал зачетные листы? Я б его, осклабясь, скормил крокодилам.» — «Кто допустил вас до полетов? Сопли натужные лучше перебрасываются из тарелки в тарелку! Куры варенные легче летают по воздуху, чем пилоты Федерации! Еще парочка таких вылетов, и я уйду в женский монастырь. На тренировках вы у меня теперь совершите групповое самоизнасилование. Причем завтра».
«Вот оно! Южная цитадель, об отвратительном существовании которой я твердил каждый божий день, пала под нашими сокрушительными ударами! Один из главнейших

▶ **На родной подводной лодке Александр Покровский был больше известен как «Наш Высоцкий»: «Парус, порвали парус!..».**

бастионов врага на планете смачно разрушен. Если есть в жизни счастье, то оно тут.» — «Парни! Если на ком из вас и есть грехи, я их всем отпускаю. Особенно прелюбодеяние. Сегодня хочу, чтобы все женщины были ваши...» — «Кстати, о женщинах. Дам прошу запомнить, что на боевых постах принято нести службу, а не со вздохом ухаживать за собственной физиономией.» — «Командирам подразделений выгрести с постов все лишнее лично, засучив засучницу. Если что найду, придется все это съесть в моем присутствии. Неприятно будет, согласен».

«Штурм Южной цитадели сорван. Так обмишурится могли только молодые монахи при атаке на девичью обитель.» — «Ко мне. Всем. Будет больно. На разбор. Не уверен, что я не буду с порога орать, как влюбленный ишак».

«Эскорт каравана транспортных верблюдов удался. Кое-что мы потеряли, но на войне как на войне. Все-таки значительная часть жива и икает, и за это я благодарю прежде всего Господа нашего Вседержителя, потом велерианцев за их неповоротливость и, наконец, нашу группу эскорта. Поражен их умением не только нарезать резьбы в носу, но и вести бой.» — «Служба обеспечения! Это вы меня будете обеспечивать всем необходимым или я вас? По тому, как экипированы мои летающие орлы, я на секунду подумал, что все в этом мире поменялось и отныне я ваш ежедневный должник. Вся служба должна быть построена в 15.00 на осмотр. Я хочу видеть, во что вы одеты. Если мне это понравится, будете строиться каждый день».

«Провал. Мы потеряли такое количество транспортов, что я диву даюсь.» — «Эскорт! Вы, наверное, белены объелись. Кто не знает, что это такое, объясняю: на вкус хуже того дерьма, которым я закусывал, наблюдая за вашим безобразием. Уцелевшим — на разбор».

«Танковая колонна противника сдохла на моих глазах. Не скажу, что я от этого сильно страдал. Скорее я страдал от того, что меня не было с вами. Наконец-то я увидел настоящую мужскую работу. Блистательно. (Когда я придумаю еще одно слово, неизвестное мне дотоле, более полно описывающее мои впечатления, я вам незамедлительно сообщу.)» — «После приземления все на тренажер. Что-то мне не понравилось, как вы стреляете. Много суеты и молок.» — «Обеспечение! Тренажер должен быть в строю. В прошлый раз он включился только после того, как я высказал его начальнику все, что думаю о нем лично и обо всех его родственниках до пятого колена».

Какая картошка, ведь только что было мясо псевдострауса.

«Тень вашу, как говорится, об плетень! Танковая колонна противника не уничтожена по невыясненной для меня причине. Все на выяснение ко мне. Я в такую задницу еще не попадал. Попробуем в нее попасть еще раз гипотетически — вместе с теми, кто вместо штурвала более приспособлен сжимать до боли лопату для удаления навоза из-под псевдослонов».

«Уничтожен радарный пост врага в секторе 05.13.5. Мы серьёзно продвинулись на запад по направлению к базе Квебек. Задание было ни бог весть какой сложности, но оно выполнено, и это вселяет в меня уверенность. Я начинаю верить, что наступит тот день, когда те самые мальчики, которым все время приходилось подтирать попку, раз и навсегда превратятся в лучших пилотов Федерации. Мои поздравления, черт возьми.» — «Тыл! Всем подразделениям! Не следует забывать, что наши победы иногда куются именно здесь, в тылу. В ходе плановой проверки подразделений тыла удалось наконец воочию установить тот куй, которым все это куется. Это безобразие. За разъяснениями ко мне всем ответственным лицам. В понедельник. В 8.00».

«Сообщаю всем влажными губами: мы не смогли уничтожить радарный пост врага в секторе 05.13.5. Наступление на базу Квебек сорвано. И я пытался сделать из них пилотов Федерации! Куры превратятся в соколов только в одном случае: если и тех и других ощипать, обжарить, а потом обильно полить майонезом. Иногда мне хочется повесить на кол свой собственный скальп. Но это только в первые секунды, потом я вспоминаю, что у меня есть подчиненные. В общем, как сядете на брюхо ровно и выпрыгнете из кабин, сразу ко мне»...

Уйму времени я провел на другой планете и в другом измерении, да так провел, что иногда диким выглядело приглашение жены пить чай или поесть жареной картошки. Черт! Какая картошка, ведь только что было мясо псевдострауса.

Так и писалось.

Потом выяснилось, что надо бы перевести это, чтоб было так же живенько, на английский, а у меня есть переводчик, единственный в своем роде, потому что может мой сленг сделать понятным всему остальному миру, и теперь все «англоговорящие» услышат в полете вместе с «солдатами неба» нашу, во многом извиняюсь, речь.

Когда я рассказал о том, как «оживлял» игру, семнадцатилетнему сыну моего друга, то он сказал: «Йес! Ну теперь папа попал!», имея в виду, конечно же, отцовский компьютер.

А другой парень, уже четырнадцати лет, сын приятеля, все интересовался: «А там ваши выражения, которые в книжках, есть? И что, все-все выражения так и оставили? Класс!»

Похоже, что у меня подрастают новые читатели...

Ну как, самый серьезный и солидный журнал, то, что я вам сейчас рассказал, это интересно?

Если да, то я рад.

За сим остаюсь всегда ваш, я — Александр Покровский.

александр вершинин

Роман с ХХХином

«Кока!» — чуть визгливо скандируют первые. «Геро», — немного задумчиво вторят им вторые. Но дорогая редакция заряжает вариантом похуже: месячная версия Anarchy Online и пятидневка Earth & Beyond вдогонку. Ямаленькаялошадка.

Первая онлайновая игра в России! Рррреволюция! Переосмысление устоев лицензионного игрового рынка! Казуалы бьют в барабаны ушами, строятся в колонны, записывают циферки на потных ладошках и больно колотят подручным инвентарем склизких типов, пытающихся без очереди.

Легальная версия Anarchy Online: The Notum Wars (компания «МедиаХауз», www.mediahouse.ru) — в булочных и кондитерских города. И благодать!

Я совершенно не собирался обнародовать фактическую дату оригинального релиза игры. Вот, само получилось: июль 2001 г. Послуживший поводом к «лицензионно-революционному переосмыслению» аддон The Notum Wars, естественно, и не думает сколько-нибудь облагораживать графический фасад онлайнового притона Anarchy Online (AO), не для того его строили. Реальная правдоматка в отсутствии на территории любимой Rest of Europe (нечерноземья и черноземья тоже, и тундры, и тайги) хотя бы одного жалкого игриво-онлайнового сервера. Anarchy Online не исключение, ближайший от Новогондурасья сервер находится в Германии, где все говорят на миноритном в наших школах наречии, немецком. Перспектив перебраться через родные кордоны у приличного игрового сервера никаких: оборудование дорогущее, требует хлесткого Интернет-соединения и ласки. Вложений. Рисковать же ради лапотников никто не собирается. Перспективы?

Пришествие гуттаперчевого аддона к Ultima Online (эта дохлятина уже давно хрипит, но упорно дышит через трубочку — ждите UO: Age of Shadows) или Asheron's Call 2, держащей местные кредитки за чеканку африканского королька Туве Второго, вполне возможно, но к революционному делу опять отношения не имеет.

Возьмите ненавистный, навязший Everquest. Возьмите. Сотрите небо и землю.

Впрочем, это беллетристика. Хуже, что меня умышленно посадили на онлайн. Жуткая гадость, ребята! В голове бостон-вальсом кружит дочь кирпичного комиссара Катани, Лео «Простигоспо» Ди Каприо в обнимку со своими дневниками, Джонни Депп (то с кокосом, то с опием через сахар в абсенте), в массовке какие-то притушенные персонажи из киноэпопеи «Игла» и прочий сброд. Ну скажите, может ли нормальный человек проводить дни напролет за истреблением волнистых попугайчиков, жучков и гусениц? И ладно бы живых.

Легализованный наряду с куревом и алкоголем онлайновый наркотик, AO поставляется к нам прямиком с норвежской родины: здесь стоит отметить, что никакого сервера на территории страны богатой фьордами не наблюдается. Фьорды есть, а онлайновых кропоткиных — ни человечка! Все верно, американцы тоже строят дымные фабрики в Китае, а воюют исключительно вне материка. Самобытная Anarchy Online, дорогие девочки, чистой воды обман, развод и девичья фамилия. Причем оная фамилия безошибочно читается как «Everquest».

Anarchy Online идеально заточена под соло. Everquest (EQ) заставляла своих красноглазых, уже пятую неделю не спавших и чуть булькающих от диет-колы аддиктов сбиваться в кучи — иначе быстрая смерть героя, XP-штраф, петля на люстре, прощай, жестокий мир. Каждая зона (читай: карта) в EQ предполагает только бойцов с двадцать пятого по тридцать второй уровень. Остальным либо до зевоты скучно, либо быстро больно, а потом долго обидно. Из раза в раз в подземельях и respawn-точках почкуются одни и те же монстры примерно одного уровня бойкости. Вся Everquest





▶Авторам не откажешь в чувстве юмора. С помощью специального рюкзака вы можете уменьшить вот такой мотоцикл до размеров модельки Corgy Toys в масштабе 1:43. На фоне — обещанная городская идиллия (Anarchy Online).

▶Некоторые животные, вроде этого ежа, нападают сами. А ведро-на-ножках пассивно и в подобных развлечениях не участвует (Anarchy Online).

– это большая охота, где масай, назубок вызубривший излюбленные деревья леопардов, ведет белых бвана косить антилоп куду. Прелесть онлайнового сафари в постоянном открытии и освоении новых земель.

Норвежская же Funcom поиграла, подумала и решила вот здесь отрезать, там укоротить, а воротник пришить к поясу, чтоб не пачкался. Подсадной механизм AO целиком позаимствован у EQ: развитие персонажа путем звероубийств. Только согласно приведенному выше плану идиллические саванны оригинала зачастую заменены на мегаполисы дизайна «Сон кубиста», от одного вида которых становится неудобно: вдруг заметят друзья? Подумают плохое. Я уже говорил, что все подземелья игры являются на деле коммуналками с комнатами-кладовками и общим коридором?

Идея с охотой показалась дизайнерам Funcom сложной. Действительно, зачем пыжиться и думать, если проще генерировать вокруг игрока зверюшек как раз подходящего уровня? Ленивые могут стрелять грызунов, бычков и прочая, не отходя от кормушки. Respawn тоже не стесняется и скидывает новое зверье прямо из стратосферы, не заботясь о правдоподобной легенде или даже мягкой посадке. Монстры не успевают прийти в себя после прохождения плотных слоев атмосферы, а вы уже прошиваете их тушку меткой очередью из автомата.

Представьте себе, очередью! После первого же публичного боя двух приверженцев огнестрельной культуры я сделал героя монахом и дрался лишь ногами и руками. Из чувства глубоко протеста. Ну куда это годится: упыри стоят на расстоянии в метр и высаживают друг в друга магазин за магазином. И хоть бы один поморщился! Anarchy Online постулирует разборки на пистолетах, шотганах, лазерах, но боевые алгоритмы-то все равно старые, ворованные у преимущественно рукопашной EQ! Кроме того, я ведь уже говорил о подземельях с комнатами размером в ваше удобство-во-дворе, да?

Люди любят AO за миссии. Предположительно. То великое отличие от EQ хранится в повсеместно раскиданных кофейных автоматах, наливающих вам задания вместо капучино. Текст воззвания литературной ценности не представляет, но вас вежливо просят в течение 9-10 часов реального времени прогуляться до подземелья (не помню, рассказывал ли я об их близком родстве с телефонными будками? Ага, теми, которые с дверью). На месте надлежит вставить в дверь (!) ключик и насладиться случайно сгенерированным лабиринтом из хомячковых вольеров с голодными динозаврами в каждом. Прелесть процесса заключается в возможности заказать степень озверелости противника. Рядом с кофейными автоматами для одиночных туристов всегда растут такие же, но для групп. Променад-процесс для целой компании особенно пикантен – ведь я наверняка еще не описывал вам склеенные из спичечных коробков лабиринты подземелий...

Anarchy Online вполне можно было бы продавать и как single, все ее шестеренки без скрипов вращаются в офлайне. Игра заключается в беспрестанной генерации новых и новых заданий для мерного нескончаемого набора XP. Особое внимание к продукту следует уделить любителям всего тесного и некрасивого.

Наше незлобливое повествование продолжает онлайновый проект космического масштаба от Electronic Arts (чему виной появление в Сети гигабайтного демо). Имя





▶ Игра смазлива и рассчитана на привлечение взглядов воспитанного на конструкторах «Лего» поколения (Earth & Beyond).

▶ Смотрите, дети, это телепортер между солнечными системами. Блик на экране — просто блик на экране (Earth & Beyond).

ему Earth & Beyond, имя доброе, умащенное качественным пиаром. Беда Electronic Arts в неспособности подобрать достойную игру к замечательному названию.

Целевую симуляторно-аркадную аудиторию, всех этих давно страдающих ревматизмом и болями в суставах ветеранов Wing Commander и Privateer, отсеивают решительно и сразу. Является такая наивность в штаб-квартиру E&B, в зубах джойстик, глазки горят детсадовской шалью. Хочет платить ежемесячно за удовольствие лихо носиться по безвоздушному, защищать авианосцы, ходить в патрули. Смотрят на него с плохо скрываемым презрением: «Вы, душенька, джойстик сразу выкидывайте. У нас АБОНЕНТЫ работают мышкой и клавиатурью». Как в такой ситуации поступает заскорузлый Colonel Blair? Верно, девочки.

Смотрят на него с плохо скрываемым презрением: «Вы, душенька, джойстик сразу выкидывайте. У нас АБОНЕНТЫ работают мышкой и клавиатурью».

Возьмите ненавистный, навязший Everquest. Возьмите. Сотрите небо и землю. Вокруг — лазерное шоу Ж. М. Жарра. Тазеры, пазеры и фазеры пронизывают десницу, тщась поразить вас всеми миллионами оттенков, кои вы все равно не видите. Шальное северное сияние, но без оленей. «Дома-книжки» Нового Арбата образуют обидное слово из четырех букв. Вместо рудников космические астероидные рудники. Гномы, эльфы и пр. сверкают гофрированными плоскостями и металлической кожей. При так называемом «беге» оставляют странный дымный след и чем-то полыхают. Shield'ы остались мыльными пузырями. Fireball'ы нарекают плазмой, что с технической точки зрения не так уж и далеко. Хватаете курсором врага и давите гашетку.

Ха. Ха. Ха. Монстр и корабль стоят на расстоянии в метр и высаживают друг в друга сгусток за сгустком. Да, я сделал Copy-Paste предложения, но Electronic Arts поступила совершенно аналогичным образом с целой игрой. Кто первый выбивает из другого защитный экран, тот умница, Эйнштейн, Пепперштейн и Лихтенштейн. Момент ситуационной интриги, элемент пилотажного мастерства вырезаны из Earth & Beyond, — срез прижгли, чтобы не выросло.

Когда хилые потуги нащупать что-нибудь космосимовое оставляют ваш пытливый мозг, классический онлайновый геймплей ставит шах и мат. Двигатель, реактор и генератор защитных полей — ваши физические параметры. Пушки, лазеры и прочая ерунда — боевые скиллы. Единственным нескаромным щегольством девелоперов выглядят три XP-бара: за боевые заслуги, за бойскаутство и за стахановское шахтерство. Трем основным классам (воин, разведчик, торговец/добытчик), таким образом, уготованы совершенно равные права в реестре о наборе очков опыта. Можно халтурить всем понемножку и на подарочные skill-очки холить вышеупомянутые «физические» и «боевые» умения.

Собственно, все.

Давки нет. И вот что действительно интересно. Anarchy Online превозносилась всевозможными западными мурзилками, ее заваливали призами по самое нехочу, но уже на прошлогодней E3 оригинальные коробки с игрой свободно (задаром, девочки!) раздавали на улице Figueroa Street, LA, CA, US, далее найдете. Funcom прилагает усилия, достойные легендарного Сизифа, только бы удержать AO на волне популярности. Которая ускользнула и в данный момент активно лижет пятки Microsoft. С E&B иная проблема: ею как-то никто и не думает увлекаться. Серверы в лучшем случае заполнены на тридцать процентов. Живого брата-космоплавателя не сыскать. Earth & Beyond грациозно фланирует ко дну, капитан дает порулить любому в надежде оставить воспоминания длительностью дольше трех секунд.

Пятьдесят процентов полученной информации человек склонен забывать в течение пары часов. AO и E&B так долго могут не продержаться. ◘

ГОСПОДИН ПЭЖЭ

Негров нет



Вы видели когда-нибудь живого сикха? Вот и я тоже не видел. Зато теперь я отчетливо знаю, как они выглядят. А заодно знаю, что скоро забуду их навсегда.

Впрочем, до сикхов дошло не сразу. Начиналось все давно, с мелочей, против которых, казалось бы, и возражать-то неприлично... Если помните, в Соединенных Штатах Америки когда-то, сразу после уничтожения индейцев, благоденствовало рабство. Таблички «только для белых», черные кварталы, суды линча. Чернокожих тогда называли «грязными ниггерами» и всячески притесняли. Нельзя не согласиться, что это было нехорошо.

Время шло, цивилизация гравировала новые дорожки в стиле «рэгги» на коре головного мозга американских переселенцев. Гражданскую войну выиграли противники рабства и расовой дискриминации, после чего рабов отпустили на все четыре стороны. В конце концов «наши победили» по всем фронтам, притеснять кого бы то ни было стало немодно. И, естественно, вспоминать о темном прошлом никому не хотелось. Таблички по большей части изничтожили, оставшиеся отдали в музеи, под стекло, а негров и случайно уцелевших индейцев по мере сил постарались полюбить, как братьев.

Увы, хотели как лучше, но получилось... «Черные» кварталы обособились, стали опасными. Немало представителей черного населения обнаружило, что застыдившиеся прошлого белые платят неплохое пособие, поэтому учиться (работать) можно и не.

А еще вдруг выяснилось, что негры нервничают, когда их называют неграми, и активно подают в суд, отсуживая невероятные суммы в качестве компенсации за оскорбление. Ну да, это все память о «грязных ниггерах», и любые намеки на продолжающееся притеснение должны жестоко караться...

Чернокожих тогда называли «грязными ниггерами» и всячески притесняли.

Так родилась штуковина под названием «политкорректность».

Основные правила просты: употреблять слова, способные кого-либо обидеть, нельзя. Иначе — суд, Аляска, прочие неприятности. И если еще можно как-то отбрехаться, прямо сказав Джону Смиту, что он сам, лично, нехороший человек, то самый мягкий намек на принадлежность Джона Смита к какой-либо потенциально угнетаемой обществом группе людей — прямой повод для безоговорочного проигрыша дела в суде.

Идея, как уже упоминалось, была неплоха: угнетать кого-либо только потому, что он принадлежит к какой-либо группе, нехорошо. А вот с реализацией возникли проблемы, и чем дальше, тем больше. Постепенно мутировал язык. Как назвать негра негром и не обидеть? Проще всего придумать альтернативу, к примеру, «афроамериканец» (и какая, в самом деле, разница, имеет ли конкретный чернокожий человек отношение к Африке?). Клиническому идиоту подберем что-нибудь вроде «intellectually challenged» (даже перевести-то непросто, что-то вроде «имеющий повод для преодоления временных препятствий с интеллектом»). Белому толстяку — «weight-enhanced caucasian american» (и пусть о Кавказе и европеоидах он все равно никогда не узнает — тем лучше, меньше поводов обидеться).

Доходило и доходит до анекдотических ситуаций: есть в английском замечательное слово «niggardly», переводится как «скупо». И угораздило же белого помощника мэра города Вашингтона, Дэвида Говарда (David Howard), публично употребить его в речи о каком-то бюджете... Со своего поста он слетел быстрее, чем закончил речь, и черный мэр Энтони Вильямс (Anthony Williams) подписал его отставку, громко соболезнуя о недостатке чут-







кости у своего бывшего подчиненного. Нет, потом, конечно, разобрались, слово в словаре всем миром разыскали, мэру показали, до судебного иска дело не дошло, но человека-то уже уволили...

▶Главный гад вовсе не сикх, больше всего смахивает на американца. Любопытно, запретят ли вскоре изображать белых американцев в играх?..

▶Из-за этой мелкой построечки и разгорелся сыр-бор. Стоящий справа от нее госпиталь раз в пять крупнее, но европейцы, в чьем архитектурном стиле он сооружен, пока не возражают...

▶Играйте быстрее, такой кадр вы больше ни-ког-да не увидите, ни в одной игре. Отныне тюрбан и лужа крови — вещи несовместные.

Могла ли политкорректность оставить игры без внимания? Не надо отвечать, это риторический вопрос. Где еще можно застрелить или зарезать президента, негра, мексиканца, гомосексуала, собачку, женщину, инвалида, ребенка, тысячу детей ежедневно, да еще и никак за весь этот, простите, массакр не поплатиться?

Может показаться, что все довольно забавно. Народ на полном серьезе обсуждает, как нагота в Daggerfall отражается на восприятии игры и не стоит ли сделать равноправие для обоих полов (мужской наготы туда, увы, авторы недовложили — оставили набедренные повязки), чтобы женщины не чувствовали себя в очередной раз униженными и оскорбленными. А «боевые» игрушки всю жизнь довольствовались одним пунктом в меню: сделать кровь зеленой — и игра сразу же политкорректна. Чем не идиллия?..

Но тем и интересна эта штуковина, политкорректность, что, пустив корни, она активнейшим образом разрастается. Всю знаменитую серию игр от id Software в Германии «индексируют» (запрещают продавать детям, ограничивают места, где продается этот разврат), а игры типа Return to Castle Wolfenstein вообще переделывают, заменяя нацистов на абстрактный культ под названием «Волки», а Гиммлера на Холлера.

После 11 сентября 2001 г. из Microsoft Flight Simulator в срочном порядке вырезают башни-близнецы. В Giants: Citizen Kabuto замечательную героиню Delphi в последние дни перед выходом игры срочно наряжают в купальник, а заодно и кровь меняют на зеленую, после чего выпускают патч для возвращения ее красноты. Soldier of Fortune выходит в двух версиях: с высоким и низким уровнем насилия. Бразилия вообще полностью запрещает и изымает из продажи шесть игр (DOOM, Duke Nukem, Mortal Kombat, Requiem, Blood, Postal), мотивируя это тем, что одна из них могла повлиять на поведение студента-медика, растрелявшего полкинотеатра.

Где еще можно застрелить тысячу детей ежедневно?

Но вернемся к нашим сикхам. В октябре на сайте Sikhnet.com появилась замечательная петиция (см. www.sikhnet.com/s/Hitman2Pet). В ней утверждалось, что игра Hitman 2 подстрекает к расизму и ненависти по отношению к сикхам (глубоко религиозная, угнетенная в Индии в 80-х годах XX века нация) и далитам (беднейшая часть населения Индии), выставляя их террористами. Более того, игра, как обнаружилось, «превозносит насилие по отношению к сикхам внутри Гурдвары, выглядящей точь-в-точь как Хармандер Сахиб, известная также как Золотой Храм, а далитов выставляет как последователей злобного лидера культа». Набрав около десятка тысяч подписей (в мире немало организованных сикхских групп) и обратившись в международные организации, занимающейся борьбой за расовое равноправие, а также публикуя статьи вроде «Sick Computer Game Asks Kids to Shoot Sikhs» в Sunday Mercury (Бирмингем, Великобритания), организаторы добились того, что игру Hitman 2: Silent Assassin сначала перестали продавать на amazon.com и ebay.com, а затем и сама фирма-издатель, Eidos, объявила о полной капитуляции.



С сайта игры были убраны «оскорбительные» изображения людей в тюрбанах, а все вариации игры, находящиеся сейчас в магазинах или еще в разработке (в том числе версия для GameCube), будут переделаны с полным устранением из них всего, что хоть как-то намекает на сикхов.

Теперь, когда страсти отшумели, давайте попробуем разобраться, что же произошло. Итак, Hitman 2: Silent Assassin. 20 миссий, в том числе в Сицилии, России, Японии, Малайзии и Индии. Немало убийств представителей каждого народа (да, да, русских тоже кладут пачками, не говоря уже об итальянцах, японцах и прочих малазийцах). Даже американский акцент в речи охранников проскакивает иногда. Одна из миссий — в Индии.

Да, да, русских тоже кладут пачками!

Дело происходит на острове, где рядом с небольшим храмом (он и есть пресловутая Гурдвара, столь похожая на Хармандер Сахиб) построен здоровенный частный госпиталь. В храме, судя по описанию, местный народ молится Шиве, а в госпитале злобный лидер культа (никоим образом не сикх) делает себе пластическую операцию. Его охранники — люди в тюрбанах и с бородами. По традиции именно эти два признака отличают сикхов (дань религиозным соображениям), так что, вероятно, это они и должны быть (если уж они сами так считают)...

Одна из задач миссии, кстати, НЕ УБИВАТЬ СИКХОВ! За резню в храме снимают очки с рейтингов, честное пионерское. Я пробовал. Архитектура храма взята «среднеиндийская», поэтому на пресловутый Хармандер Сахиб она похожа, как и на любой другой индийский храм. И, для полноты картины, в нее даже заходить не обязательно для выполнения миссии, вместо этого надо найти и устранить пресловутого лидера культа (НЕ СИКХА!), обитающего в госпитале.

Что ж, «как говорит Нанак, через имя нашего Бога да возвысятся наши души и взойдет мир над всем человечеством»... (Ардас, молитва для собраний сикхов.) Или, может, лучше, чтобы люди хоть иногда думали головой и вспоминали, что игра — это игра?.. Пойду-ка я прикончу десяток-другой сикхов на экране, авось...

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

ФИО

Адрес | Индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть главные призы лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!
Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — мартовском (#3'2003) — номере журнала.

▲ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!

Призы любезно предоставлены компанией "Руссобит-М" (www.russobit-m.ru)

«Завоевание Америки» (DVD-бокс)	«Новый мировой порядок» (DVD-бокс)	«Гладиаторы» (DVD-бокс)	«Солдаты Анархии» (DVD-бокс)	«Футбольный менеджер 2003» (DVD-бокс)
1) А.И. Тарасов, г. Москва	1) Р.Р. Закиров, г. Москва	1) А.В. Медведев, г. Заречный Пензенской обл.	1) А.В. Звоновский, г. Брянск	1) А.В. Райков, г. Череповец
2) А.В. Старосветский, г. Новосибирск	2) М.Е. Шерстников, г. Магадан	2) Д.С. Асмолов, г. Самара	2) А.С. Бабкин, г. Красногорск МО	2) А.Ю. Парфенов, г. Таганрог
3) С.В. Москалев, г. Москва	3) Д.Г. Цветков, г. Москва	3) А.А. Бурых, г. Мурманск	3) А.Ф. Трусов, г. Екатеринбург	3) А.Н. Тушинский г. Санкт-Петербург

Счастливый УЧУ

Победители лотереи получат призы по почте

Тема

Каждый месяц чувственный коллектив Game.EXE признается в глубокой и неодолимой приязни. Каждый месяц мы Вос-Хищаемся, то есть отказываемся молчать, будучи очарованы и пленены новыми шедеврами, живыми полотнами, дигитальными жизнеописаниями и снами наяву от мастеров Индустрии. Каждый месяц мы потрясены, наэлектризованы, сдвинуты с места, опрокинуты, «ударены электрическим скатом», рассеяны по космосу и вновь собраны в кулак.
Раз в год мы подводим черту и говорим о лучших играх, о настоящем, о том, что навсегда. И вот, мы чувствуем, что созрели, что готовы рассказать вам о самых светлых моментах минувшего 2002-го. Читайте. Вспоминайте. Наслаждайтесь. Это время — сейчас.

→ **Игра-2002** *The Elder Scrolls III: Morrowind* 52
→ **Видеоряд-2002** *The Elder Scrolls III: Morrowind* 53
→ **Звукоряд-2002** *Medieval: Total War · Grand Theft Auto III* 54
→ **Левая резьба-2002** *Freedom Force* 55
→ **Экшен-2002** *Battlefield 1942* 56
→ **Стратегия-2002** *Medieval: Total War* 57
→ **РПГ-2002** *The Elder Scrolls III: Morrowind* 58
→ **Квест-2002** *Benoit Sokal's Syberia* 59
→ **Shareware/freeware-2002** *Bridge Builder, Pontifex, Pontifex II* 60
→ **Разработчик-2002** *Irrational Games* 61
→ **Издатель-2002** *U.S. Army* 62
→ **Железка-2002** *ATI Radeon 9700* 64

НАСТОЯЩЕЕ

Game.EXE подводит итоги 2002 года



ИГРА-2002

The Elder Scrolls III: Morrowind

www.morrowind.com

Остров надежды

Bethesda Softworks — идеальный пример для подражания, белая ворона в стае разработчиков, неоднократный нарушитель законов индустрии. Являясь частью толстосумной Zenimax Media Group, Bethesda была застрахована от голода, холода, дырявых крыш и замерзшей в батареях воды. Сытые, непуганые люди в течение многих лет с диким энтузиазмом делали ролевую игру всеобщей мечты, чувствуя за спиной солидную финансовую поддержку и не опасаясь кредиторов. Подсчитав убытки от очередной итерации The Elder Scrolls, авторы вздыхали и... принимались за разработку следующей серии. Любая другая игростудия, окажись она на месте Bethesda Softworks, уже давно пошла бы по миру или ударилась в лепку Deer Hunter'ов (причем неизвестно, что хуже), однако Bethesda не сдавалась и в ходе трудных многолетних родов подарила-таки миру во всех отношениях приятного отпрыска. Говорят, в семействе Бахов подобный случай тоже имел место быть.

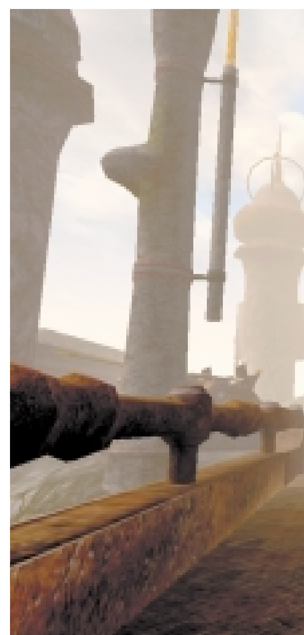
Morrowind — на редкость удачная попытка угодить всем и вся, игра-вундеркинд, пытающаяся охватить все жанры разом, но желающая остаться собой и только собой. RPG без XP, action без уровней и боссов, квест без пиксель-хантинга и adventure без конца — не нонсенс, но всего лишь фамильная черта многоуважаемой серии.

Она — само обаяние и дружелюбие: вы купили ее с потрохами и теперь можете заказывать себе блюда по вкусу. Изволите мяса? Вот вам путевка, подлечите нервы на отрогах Красной Горы. Ах, воинствующий вегетарианец-пацифист? За углом продается артефактный халат, обеспечивающий невидимость с гарантией на три года вперед. Что еще, мой дорогой владелец? Для вашего удовольствия трудились многие выдающиеся личности — даже всеобщий любимец Джереми Соул (Jeremy Soule), написавший музыку ко многим заметным играм, не мог пройти мимо.

Да, они сделали все, чтобы Вварденфелл не оставил никого равнодушным. На одном диске — мир с тысячелетней историей, тектонические сдвиги, культурное наследие в виде разнообразнейших архитектурных ансамблей, несколько мегабайт легенд и сказаний, ботанический сад, пойма Амазонки, тонны колюще-режущих предметов, четыре справочника о вымирающих видах и десяток рас, косвенно виновных в сокращении популяций означенных видов. На другом — редактор, с помощью которого компилировалось содержимое первого. В сумме — Игра года. По частям — просто красивые картинки.

Тем же, кто упорно не желал влюбляться в Morrowind и продолжал что-то талдычить о темной стороне Силы, в полупринудительном порядке был скормлен jedi.mod: нащупав за пазухой lightsaber и аттестат об окончании средней джедайской школы, непокорные ломались и шли резать уши Darth Vivec'y. Оружейным фетишистам и прочим джеймсобондам преподнесли топор с оптическим прицелом, арбалет с глушителем и еще два сундука кастомизированного добра в придачу. Любовь квестоманов всея отчизны добывалась хитростью: им подсунули Morrowind с предварительно установленным kindmonsters.mod'ом — доверчивые люди так и не заметили, что зверье вдруг стало добрее плюшевых зайцев. «Симулянты» дружно запрыгнули в сапоги-самолеты и, щелкнув каблуками, вознеслись в поисках нирваны под облака. С тех пор их никто не видел — вероятно, нашли, что искали.

Мы лепили из Morrowind, что хотели; творили все, во что горазды; позабыв о жанровых границах, без стеснения отыгрывали чужие роли; не имея разрешения, взбирались на Эверест; своевольно переплывали Ла-Манш и вообще вели себя не в меру разнузданно, пытаясь найти пределы беспредельного и границы безграничного. Но до сих пор не преуспели в задуманном.



Александр Металлургический.

разработчик и издатель
Bethesda Softworks (www.bethesda.com)
издатели в России
«1С» (http://games.1c.ru) и «Акелла» (www.akella.ru)

Александр Вершинин: «Когда влюбившийся китайский мандарин был поставлен перед условием ожидания 100 дней под окном объекта приязни, он, просидев 99, собрал пожитки и тихо ушел, в чем есть своя мудрость. Мы дождались свою Morrowind — и ни капельки не разочарованы».

Фраг Сибирский: «Под весом «Морровинда», напоминающего все игры разом и в то же самое время не похожего ни на одну из них, треснули жанровые перекрытия. Он выявляет уклонистов в соседних отделах и за шкирку тащит их в родной ролевой. Наверное, как раз за это его там не очень-то и любят...»

ВИДЕОРЯД-2002

The Elder Scrolls III: Morrowind

www.morrowind.com

Крепкий воздух

В условиях обвальной инфляции смысла почти невозможно найти место, которому ты мог бы доверить свое время. Мы стали очень избалованными детьми: одна ошибка, неловкость, потеря темпа — и палец автоматически переключает канал. Но когда я наконец вышел на палубу корабля после долгого пребывания в трюме...

Нет, вода тут ни при чем. Хотя, конечно, для владельцев GeForce3 она неотличима от настоящей, и это большая победа каждого пиксельного шейдера в отдельности. Но завтра только совсем ленивый разработчик не будет иметь таких отражений в своих играх. Сами по себе технологические фокусы не способны...

Там, на палубе, было что-то еще. Сейчас уже трудно вспомнить. Может быть, диковинные растения, утопающие в туманном горизонте, и силуэт невозможного slit strider'а. Может быть, небо, окрашенное в предзакатные тона, каких не бывает. Или просто молчаливо стоящие на берегу хижины рыбаков...

В самом воздухе явственно ощущалось ПРЕДВКУШЕНИЕ нового, большого приключения. Приключения, которое на этот раз будет настоящим. Стоя на этой несчастной палубе, я чувствовал себя капитаном бывшего в переделках космического корабля, сошедшего на поверхность неизведанной планеты. Вот только примет ли наш экипаж этот мир? Пригоден ли для нашего дыхания местный воздух? Не вылезет ли вон оттуда тупой и бездушный скрипт? Я снял шлем, сделал полный вдох и...

Один взгляд вокруг — и тебе становится ясно, в какой части света ты находишься.

Очнулся спустя два месяца, в буфете вокзала железнодорожной станции «Москва-Сортировочная», в костюме зайчика. Костюм был грязный, засаленный, имел дырку на животе. Очень хотелось пить. За соседним столом копался в объедках бездомный старик. Почувствовав внимание, он поднял неожиданно ясные глаза и посмотрел внимательно и строго. Мне стало стыдно за свой вид, и я машинально бросился поправлять растрепавшиеся уши...

«Поменьше тебе надо про самоидентификацию, сынок, — сказал вдруг бомж. — И побольше о выдающейся работе художников и дизайнеров. Соль в том, что там (тут он ввернул крепкое словцо) количество деревень, городов, домов, людей — и в каждом домике на столе стоят тарелки с едой, лежат вилки, ложки, корзины с яйцами квамы, чернильницы, подсвечники, бумажки и миллион прочих мелочей, причем везде посвоему и в соответствии с занятиями и вкусами хозяина... Мир невероятно детален, такого не было и еще долго не будет (слишком дорого делать). Дизайн настолько цельный, что по одному взгляду на строение можно понять, кому оно принадлежит, насколько богат владелец, чем занимается, — то есть авторы, придумав жутко детальные «образы» рас, каким-то чудом умудрились выдержать в них весь дизайн! То же самое и с ландшафтом: полная информация здесь и сейчас — стоит только взглянуть на экран... Самый живой мир.»

Произнеся свой монолог, старик зашелестел полиэтиленовыми пакетами и, подмигнув мне на прощанье, побрел к выходу. Только в этот момент стало ясно: меня благословил сам Господин ПэЖэ.

В стане поклонников игры бытует легенда о том, что графический движок Morrowind работает сегодня лишь вполовину своей проектной мощности. Что перед самым выпуском игры разработчики отключили в графическом коде какие-то особенные модули. Что модули эти спят внутри игры чутким сном. И однажды, когда производительность компьютеров достигнет ДОСТАТОЧНОГО уровня, они проснутся. И тогда мы увидим НАСТОЯЩУЮ красоту Morrowind.

Олег Хажинский.

разработчик и издатель
Bethesda Softworks (www.bethesda.com)
издатели в России
«1С» (http://games.1c.ru) и «Акелла» (www.akella.ru)

Маша Ариманова: «Как выяснилось, «графика», номинации типа «Лучший арт» и «Лучший дизайн» (ныне — «Видеоряд года») вот уже много лет содержались в нашем издании на птичьих правах исключительно в ожидании «Морровинда». Во всех других играх графики по большому счету не было...»

Господин ПэЖэ: «Я всегда выходил из воды, обернувшись назад, чтобы еще раз посмотреть на волны и отражения. В дождь я вообще не выходил на берег...»

ЗВУКОРЯД-2002

Medieval: Total War

www.totalwar.com

Мороз и солнце

О том, что Джефф ван Дик (Jeff van Dyck) — личность неординарная, мы писали в прошлом году, и очень хотели писать в позапрошлом. В этом году мы вновь очень хотим — и потому пишем, благо желания совпадают с возможностями.

Я запускаю Medieval: Total War и по первым же штрихам с удовольствием узнаю хорошо знакомый стиль. Я знаю, что меня ожидает: выверенный до единой паузы великолепный ambient стратегического режима и ультимативный хорал, сопровождаемый аккомпанементом ломаемых копий и щитов, великолепные вокальные переливы арабских исполнителей и шелест дюн. Скрытая энергия этой музыки готова взорваться внутри меня, дать стимул к тому, чтобы победить. Чтобы выжить. Чтобы снова очертя голову ринуться в ураган сражения.

Когда мои дорогие соотечественники кидаются в бой, я делаю музыку чуть тише и с удовольствием ловлю очень славянский командный выкрик боярина Щуки Алексеевича «Строй — клин!», после чего к мелодии Джеффа добавляется конкретная музыка битвы: звон мечей, свист стрел, скрежет катапульт и ослепительно белый хруст снега. И я, повинуясь Звукорежиссеру, уже готов поверить, что настоящая русская зима свирепствует за стеклом моего очень жидкокристаллического монитора, а по ту сторону заиндевевшего окна вовсе ничего нет, кроме грубо состыкованных сэмплов...

Позвольте дать вам всего один совет: оторвитесь от подавления крестьянских мятежей, прекратите сватать свою среднюю дочь за турецкого султана и отворите наконец собственные уши для тонов и полутонов. Почувствуйте на своих щеках ледяное дыхание ветра, вслушайтесь в печальный перебор серебряных струн и оцените по достоинству работу невидимого барда — он заслужил свои почести еще три года назад.



Александр Металлургический.

разработчик	Creative Assembly (www.creative-assembly.com)
издатель	Activision (www.activision.com)
издатель в России	«1С» (http://games.1c.ru)

Grand Theft Auto III

www.gta3.com

24 Hour Dub Music Radio

Сначала было много-много скучных автомобильных аркад, сопровождаемых музыкой, которую моя бабушка обычно называет «бэмканьем». Потом пришла Grand Theft Auto III и, даже не поздоровавшись, поставила все с ног на голову. Лето-2002 прошло под звуки радио KJAH, а когда термометры рухнули в минус, эта невыносимо шалопайская игра закрывала наши глаза на замерзших пешеходов и непростое положение дел в мировой экономике.

Пришлось переехать на ПМЖ на Staunton Island. В кармане миллион долларов, а за пазухой — огнемет. Началась сладкая жизнь! Мой Hummer врывался в утренний городской пейзаж, мосты сотрясались от заводного драм-н-бейса, — я ехал «брать» танк. Потом устраивал Большой Бадабум на весь Ньюпорт и с чувством выполненного долга удирал от федералов, вертолетов и гвардии, не забывая между делом раскачивать на подвеске пропахший каннабисом Yardie Lobo под надрывные вопли местного Лучано П. А затем — copy 13 file(s) to D:/GTA3/audio — и я уже показываю автоаэроакробатический класс праздным зевакам под беззаботные мелодии Big Dirty Beats. Красота!



No fighting between man and man! Let the love grow strong!

Кто бы мог подумать, что банальное радио наполнит Liberty City жизнью и бесконечным летом, превратит отличную аркаду в лайфстайл! «Озвучено профессиональными актерами», как пишут на коробках отечественных «локализаций». Еще как озвучено! Попробуйте зацепить дверью автобуса случайную старушку в Belleville Park — убедитесь сами. Или зайдите на огонек к Дональду «Morgue Party» Лаву, если не терпится услышать уверенную речь настоящего американского депутата.

Звукоряд года, честное растаманское!

Михаил Бескакотов.

разработчик	Rockstar Games (www.rockstargames.com)
издатель	Take Two Interactive (www.take2games.com)
издатель в России	«Бука» (www.buka.ru)

ЛЕВАЯ РЕЗЬБА-2002

Freedom Force

www.myfreedomforce.com

Комикс и тьма

Где-то между восторгами по поводу неповторимой графики и лобызанием сумасшедшего геймплея внежанрового детища Irrational Games заокеанские сайты помещают такого рода предупреждение: «If you're not a Marvel or DC fan, then you might want to skip this one»... Исчерпывающий культурный месседж во вселенной, где пользуются непрекращающимся спросом бестселлеры 50-х годов Secret Origins, Sons of Origins и Bring on the Bad Guys! авторства некоего Стэна Ли (вы можете помнить его по русской народной игре «Спайдерменъ»), все рецензенты свободно оперируют понятием «superhero game curse», в школах вместо «Войны и мира» изучают бесценную эпохалку Watchmen (собственно, сущий «Улисс»... только в картинках и про «супергероев»), а в отделах классики Сэлинджер и Данте мирно уживаются с изданием Dark Knight Returns в красивом твердом переплете.

«Марвел»? «Диси»? Что это за звери и в чем между ними разница? Ох, друзья... огромная. Хотя мы, кажется, говорили о Freedom Force (FF)? Ну, понимаете, мои жалобы по поводу этого мегашедевра связаны с зарождением в местных инкубаторах новых персонажей при оригинальных сверхспособностях. Никак не получается вывести удовлетворительно шипящего поджигателя Роршаха, прицепить улыбающийся значок на комбинезон маньяка Комедианта и заставить произвольно увеличиваться в размерах социопата доктора Манхэттена. «Наблюдатели» не собираются! Или «Икс-люди»... Или «Мстители»... Или «Лига справедливости»... Но я все равно счастлив. FF — лучшая игра о комиксах со времен Superhero League of Hoboken, лучшая игра 2002 года (мы-то с вами знаем, что НАСТОЯЩЕГО победителя всегда следует искать в «Левой резьбе», верно? Я легко вижу FF, при несколько иных обстоятельствах побившую «Морровинд» в центральной номинации... Но никак не могу представить себе «Морровинд», при каких угодно условиях отхватившего «Резьбу»!) и, как это принято формулировать в «графических новеллах», одна из лучших игр в истории гомо сапиенс.

Любой постчеловек, под чьим огненным кулаком оседало в пыль высотное здание со стоящим на крыше архизлодеем, кто пролетал пять-шесть кварталов спиной вперед после шального контакта с локтем гигантского стального робота, в чьих руках в самый ответственный момент хоть раз ломался у основания надежный и удобный фонарный столб (оружие выбора в уличных разборках... супергерои тоже болеют за национальный футбол!)... Каждый охотник на тиранозавров, укротитель амазонок, путешественник во времени, навеки обладатель позывного «Ядерная весна» или «Эль Матадор»... Люди с левой нарезкой поймут меня. Ты родился не в той стране и пропустил настоящее детство (сияющие обложки, яркие картинки, пузыри с диалогами шрифтом Comic Sans MS, страница за страницей концентрированного приключенческого гения)? Наверстай! Собери или сделай сам сплоченную команду, пройди огонь, воду, медные трубы и нашествие гигантских муравьев, проникни в тайны мироздания и запомни на всю жизнь горечь последней битвы! Не торопись, смакуй, растяни удовольствие... Путеводитель по Золотому веку комиксов. Исчерпывающая энциклопедия Серебряного. И дьявольски веселая и красивая, замечательно написанная, легкая в освоении, катастрофически аддиктивная игра.

Но это естественно.

Фраг Сибирский.



Freedom Force — одна из тех игр, обаяние которых ни в коей мере не передается на скриншотах. Сущее проклятие для маркетологов. Эту героическую сцену надо созерцать в динамике, непосредственно за страшной силы заставками в виде обложек комиксов и полумультфильмами с закадровой озвучкой. Фантастика...

Господин ПэЖэ: «Тех, кто умудрился пропустить шестидесятые и семидесятые годы, прошу не беспокоиться: этой игры вполне хватит для знакомства. Классное было времечко...»

Александр Вершинин: «У нашей любимой Irrational получилась совершенная атипическая, то есть неклассифицируемая вещь: богатство РПГ здесь сочетается с глубиной варгейма и чувством пространства отличной RTS. Удивительная, единственная в своем роде игра».

Маша Ариманова: «Если бы квестового жанра не существовало, игры вроде Freedom Force были бы вполне способны мне его заменить».

Игорь Исупов: «...не забудьте приобрести. Если, конечно, интересуетесь бриллиантами».

разработчик
Irrational Games (www.irrational.com)
издатель
Crave Entertainment (www.cravegames.com)

ЭКШЕН-2002

Battlefield 1942

www.battlefield1942.com

Только для живых



Мужественное лицо победителя, танк победителя, солнце и океан победителя... Прямо сейчас будет произведен торжественный выстрел в небосвод, сигнализирующий окончание войны. Jedi Knight 2 и No One Lives Forever 2 позорно капитулировали.

Вообще-то данной заметке в жанре «ода» следовало бы гордо нести название «Как я перестал беспокоиться и полюбил многопользовательский режим». Что поделаешь, не несет. Технические ограничения... Зато нынешний ее заголовок дышит здоровым расизмом. А как же высокоразвитые зомби с искусственным интеллектом (38-й кю по го) в изящно смоделированной черепной коробке? Извините, ребята. Battlefield 1942 не для вас. Natural brains only.

Будущее прячется не за No One Lives Forever 2 (потрясающая игра) и уж тем более не за Jedi Knight II: Jedi Outcast (тоже потрясающая... прости, я не голосовал за тебя!)... Грядущее за Battlefield, гигантским шутером, в который не берут на высокооплачиваемые должности злодеев с киностажем; в котором каскадеры работают без скриптов на теле. Даже в Global Ops компьютерные бойцы наделены некоторым подобием индивидуальности. Здесь же боты — безликая рабская сила, тупая серая масса, каковую безразлично пережевывает процессор на выделенных процентах мощности. Дадите раствора на 15% — и их полигональные скорлупки будут послушно хрустеть под вашим сапогом на берегу Тихого океана. А оторвете от сердца 25% — всего лишь станут лезть под ноги с большим энтузиазмом... Это не киберспорт... здесь нет жестких правил, четко сформулированных задач, компактных арен, искусственных спарринг-партнеров. Это не тактический шутер — нет организованности, слаженности командных действий, собственно shooter-тактики. Это новый способ сугубо сетевого времяпрепровождения. Нечто среднее между MMORPG, первобытнейшим дефматчем и партией в Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin по электронной почте. Легко представить? А описать?

Более доступное обоснование первой позиции механизированного шутера от Digital Illusions в списке экшенов года тривиально до безысходности. Это давно маячившая на горизонте индустрии возможность, наконец-то ставшая полноценной игрой; то, чем страстно желали быть Operation Flashpoint, стыкующиеся друг с другом симуляторы разных родов войск и исторические стратегии, дозволяющие посидеть в «Тигре» и побыть немножко солдатом вермахта. Аркадное единение военных стихий.

Больны воздухом? Летите. Интересует более пассивная роль? Устраивайтесь бортовым стрелком. Надоело? Парашютируйте. Тоскуете по триплексу и валику над лбом на характерном головном уборе? Езжайте. Легко быть богом? Вот вам береговая артиллерия. Белку в глаз? Берите винтовку. Боитесь, что поймают? Примерьте красный крест... Переходы из образа в образ абсолютно ненавязчивы, естественны. Это цельная, ровная, монолитная игра, а не Flashpoint. Как разработчики добились такого при столь буйном многообразии действия? За счет грамотного распределения усилий. Все компоненты Battlefield 1942 одинаково сложны и одинаково просты. Битва течет плавно, без рывков. Нагрузка равномерно рассредоточена по самолетной и танковой броне, человеческой плоти; очаги сражений на обширной карте коррелируют друг с другом не больше, чем в схватке джедаев с разнокалиберными зверюгами в финале «Атаки клонов». Всяк сам за себя. И это правильно. Именно при таком подходе каждый участник функционирует в индивидуальном излюбленном темпе и получает максимум положительных батальных ощущений за минимальный промежуток времени. А насытившийся участник разработчику, как известно, не враг...

А еще игра никогда не закончится.

Фраг Сибирский.

Господин ПэЖэ: «Пустите меня в мой «Шерман» — и я им всем покажу, чего стоит старая аркадная закалка! Как это «уже все разобрали?..»

Олег Хажинский: «Говорят две минуты — физиологически естественный срок жизни в Battlefield 1942. Но я все же волнуюсь. Хочется большего».

Александр Вершинин: «Я бы, право, убоялся возводить на action-трон чисто онлайнового бойца. Ведь экшен — исключительно народная ипостась, и на месте Battlefield 1942 куда убедительнее смотрелась бы драйвовая и культовая Jedi Knight 2 или до писка стильная No One Lives Forever 2».

Михаил Бескакотов: «Battlefield 1942 всей своей авиацией и артиллерией громогласно и как никогда убедительно призывает сжечь все модемы на планете, развеять пепел над Тихим океаном и наконец-то окунуться с головой в пучину быстроходного Интернета и сетевых баталий нового поколения».

разработчик
Digital Illusions (www.dice.se)
издатель
EA Games (www.ea.com)

СТРАТЕГИЯ-2002

Medieval: Total War

www.totalwar.com

Решающий удар

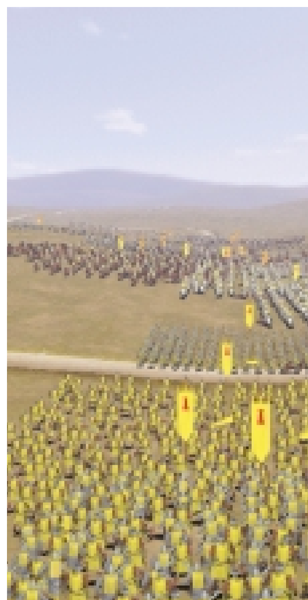
Мы сидели по разные стороны «аськи», извлекали из глубин своей памяти самые яркие стратегические моменты 2002-го и поочередно пытались вставить их в рамочку с подписью «Стратегия года». Получалось неважно.

Находящиеся у всех на слуху престолонаследники самих себя WarCraft III и Age of M<нечто нецензурное> были забракованы первыми. Аркадное мышетерзание никак не хотело дружить с общестратегическими канонами, кроме того, последней претендентке очень здорово мешала неудобно торчащая голова огнедышащего бронтозавра с корявой припиской «это гидра, пацаны». Очередь соискателей скорчилась в ужасе, заметив в глазах сурового жюри приговор «вам здесь делать нечего», и стремительно редела.

Я с сожалением вздохнул в сторону Soldiers of Anarchy, которая обросла мясом лишь после продолжительного пропатчивания, и вдруг отчетливо представил себе, как Олег делает глубокий глоток раскаленного вакуума из своей любимой кружки в форме горнобайка. У каждого из нас есть свой личный любимчик, которому, увы, не суждено примерить на себя почетное звание «Стратегии года».

...Когда все неверные были повержены, стало кристально ясно, что более достойного претендента, чем Medieval: Total War (M:TW), нам не найти. Мы синхронно поняли: вот оно, настоящее нашевсё. Настоящая нашався. Она сочетает в себе TBS и RTS, азарт осады и браки по расчету, татаро-монгольское иго и вражду древних шотландских кланов. M:TW делает это с потомственной непринужденностью, не доставляя окружающим абсолютно никакого дискомфорта, стратегические поджанры сплетаются в ней самым естественным образом, ничуть друг друга не стесняя, и готовые в любой момент подстраховать коллегу, перехватив внимание некстати заскучавшего игрока.

Вы легко сможете найти здесь именно то, что вам по вкусу, и, не обращая внимания на остальные детали, спокойно насладиться СВОИМ Средневековьем. Смотрите, это просто: расположите игру горизонтально напротив своих глаз. Теперь закройте левый глаз — видите? Вот он, глубокий, как Марианская впадина, стратегический режим. Вариации на тему Civilization, с подковерными дипломатическими играми, татарскими ярлыками и секретными засланцами-киллерами, науськанными на устранение персон исключительно королевской крови. Теперь откройте левый глаз и закройте правый — что на горизонте? Многотысячные армии «Казаков» берут штурмом чей-то stronghold, радостно аплодируя каждому меткому попаданию снаряда катапульты. Хорошенько зажмурьтесь, поднимите себе веки и взгляните на M:TW в ином ракурсе: правый глаз при этом должен видеть совершенно исторические баталии, а левый — возможность аннексировать Европу, Азию и даже чуть-чуть Африку. В разрезе — физика, достойная почтения всех симуляторщиков: идеальная баллистика намокших под дождем и оттого не очень точных стрел, уровень лошадиной загнанности, достоверный разброс каменных осколков и еще полсотни закономерностей, которые вы, кроме Total War, найдете лишь в увесистых справочниках по разнообразным наукам. Серьезный симулятор серьезной войны настойчиво требует к себе серьезного отношения — и за это мы его дружно ку. Серьезно!



В параллельной плоскости остались нетронутыми великолепные музыка и звук, о которых см. где-то рядом, и та самая незабываемая атмосфера, дающая ощущение чего-то внушительного, солидного и до ужаса настоящего.

Это был очень тяжелый год, скудный на откровения и богатый на трэш-кальки. Нам пришлось сконцентрировать всю свою волю, чтобы не пасть жертвами ярких, но дешевых конфетных фантиков и тотального идолопоклонничества. И именно благодаря Medieval: Total War мы этот бой выиграли.

Александр Металлургический.

Внешне Medieval очень напоминает шахматы. Внутренне — тоже. Все конкуренты, не успев даже открыть рот, получают мат в три хода и понуро следуют вон.

Олег Хажинский: «Игроки прошлого, увидев Medieval, немедленно сошли бы с ума и до конца дней своих бегали бы по микрорайону в лохмотьях, хохоча и размахивая руками. Вы же можете наслаждаться этой великолепной стратегической игрой дома, сидя у компьютера. Цените то, что имеете».

разработчик
Creative Assembly (www.creative-assembly.com)
издатель
Activision (www.activision.com)
издатель в России
«1С» (http://games.1c.ru)

РПГ-2002

The Elder Scrolls III: Morrowind

www.morrowind.com

Тень победы

Любопытный материал собственного сочинения, датированный январем 1997 года, смело утверждает The Elder Scrolls II: Daggerfall игрой канувшего девяносто шестого. Получается, минуло шесть лет. За прошедшее время Нострадамус окончательно облажался, Францыя усыпала океаны толстым слоем не взлетевших ракет «Ариан», а ролевые игры стали брать призы за лучшую графику. Мировые порядки меняются.

До сего года человечество делилось на две аккуратные равные доли. Половина ждала Fallout 3, другая — Arena 3, она же The Elder Scrolls III: Morrowind. Конформистам, алчущим и тех и других пирогов, вышибали мозг специально натасканные люди, вооруженные парадоксальной каучуковой киянкой, после чего помещали в вольер с поклонниками Duke Nukem Forever и Prey. Те сочувствуют и угощают лоботомированных ностальгическим напитком ситро, приправляя пузырчатую химию рассказами о невиданных достоинствах свежего «Дюка».

Оставшиеся на свободе отчаянно морщат лобные доли и пытаются припомнить, чем же блн была так хороша Arena вторая что они шесть лет просили третью. Выписанное им с барского плеча новое и сверкающее выглядит до подозрительного лакомо и, стало быть, точно прячет огромную мерзкую свинью. «Нас обманывают, непонятно только где!» — восклицает форумный ветеран Василий и на всякий случай огорчается. Васе требуется скорая авторитетная помощь.

«Кто не был — тот будет, кто был — не забудет, — с таким вот зэковским присловьем выступает хрупкая, не состоявшая и не привлекавшаяся девушка Маша Ариманова. — Morrowind — УЛЬТИМАтивное исправительно-трудовое учреждение среди ролевых острогофф». Это она тонко подметила. Большая карта Morrowind слегка тушуется при упоминании Daggerfall и норовит сменить тему в сравнении с Arena, но ведь и мы не годзиллы с семимильным шагом (любителей всласть попрыгать и полевитировать прошу прыгать себе и левитировать дальше, а не трепать языком!). Мир игры велик, в нем легко заблудиться к великой радости каждого вменяемого маркополо. Верно, норматив по части зловредной фауны и подземелий у Morrowind хромает на обе: маловато стервецов, скучные! Зато вы теперь можете сконцентрироваться на мозгоштурме сюжета Линчевского «Малхолланд драйв», не распыляясь еще и на «Арену». Некоторые соблазняются по-онлайновому мощными карьерными суггестивами. Вот запись выступления легендарного передовца и показывателя, благородного старца ПэЖэ из штаб-квартиры магов: «Я выбрал дом Тельванни не за красивую архитектуру, а за то, что нашел там людей, чье мировоззрение совпадает с моим». Опасный человек.

В Morrowind нельзя играть годами — игра четко сфокусирована поперек традиций, хоть по-прежнему не ограничивает телодвижений. Вот решающая и ключевая струна нашей звездной РПГ: она не умеет запрещать. Хотите убивать ключевых для квеста персонажей? Лезете в зоны со слишком сильными монстрами? На здоровье. И мириады вариантов самореализации! Номинально присутствовавшие на сцене Icewind Dale 2 и Neverwinter Nights идейно устарели, эти накрепко закованные в броню своих бесконечных правил и условностей папы-анахронизмы: милые, но не слишком конкурентоспособные в зубастом техногенном аквариуме индустрии. А меняться изнанкой они не хотят: сложно, муторно, думать придется. Куда проще ежегодно выпускать новое прочтение безотказной D&D-библии. Чем РПГ хуже NASCAR 200X и F1 200X?

Потому вся актуальная общественность уже отыграла в Morrowind, с удовольствием закусила Tribunal и теперь разделилась на две почти равные части: ожидающих Fallout 3 и Arena 4.

Александр Вершинин.

разработчик и издатель
Bethesda Softworks (www.bethesda.com)
издатели в России
«1С» (http://games.1c.ru) и «Акелла» (www.akella.ru)

Александр Металлургический: «Несколько лет назад, блуждая по бесконечным подземельям Daggerfall, я застрял в какой-то коварной стене и был вынужден остаться там навсегда. Совершенно недавно я обнаружил, что намертво прирос к Вварденфеллю и злополучная стена не имеет к этому совершенно никакого отношения. Коварство Morrowind: даже будучи технически совершенным, он пленяет нас».

Игорь Исупов: «...страшная вещь. Каравай с травкой. Похлебка из конопли. Шоколадные пирожные с марихуаной. Кожа полевой жабы, наконец. По-человечески больно за тех дуралеев, что до сих пор не видели Морровинда...»



Угадаем момент с точностью до секунды! Вглядитесь: вы увидели именно эту деревенскую пастораль, когда потеряли правый глаз, сердце, рассудок и понятие о времени.

КВЕСТ-2002

Benoit Sokal's Syberia

www.syberia.com

Лестница в небо

С красной строки, пожалуйста. Дуб — дерево. Роза — цветок. Олень — животное. Воробей — птица. Россия — наше Отечество. Смерть — неизбежна. «Сибирь» — лучший квест 2002 года...

Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) гениален (как будто это не было понятно еще на этапе Amerzone!), картинка фотогенична, сценарий душераздирающе искренен, звук с музыкой идеальны, о всякой там квестовой мишуре вроде геймплея и говорить не приходится. Слышали все. Играют многие. Единственный формальный конкурент — Simon the Sorcerer 3D, которого в список номинантов дрожащей рукой внес один только старикан ПэЖэ, за древностью лет проглядевший чужеродный финиш названия и решивший, что опять перенесся в 1993 год...

Это как раз тот случай, когда номинацию следовало бы сделать немой. Представляете? Просто один холодный скриншот, даже без подписи. Потому как о «Сибири» пишут один раз — объясняясь в безответной любви, выворачиваясь наизнанку и навеки утрачивая способность играть в сей замечательный, бесподобный квест (причем сами создатели наверняка не осознают причин его бесподобности). Все, чего не хватало The Longest Journey... Последний поворот рукоятки в музыкальной шкатулке Grim Fandango — та дикая, странная, зовущая нота едва не угасла... Вы же не станете отрицать влияние этих двух адвенчур и луны на Microids и Сокаля? А вам не приходило в голову, до чего «Сибирь» по структуре напоминает цеппелиновскую «Лестницу в небо»? Так, ничего себе вещица, могли где-нибудь слышать...

Основана на мотиве путешествия из произведений Толкиена, ага? Великая гуманистическая идея в метафизической оболочке, правда? Изменит вашу жизнь, да неужели? Вступление не самое короткое... («There's a lady who's sure all that glitters is gold...») Весьма уверенная в себе американочка Кейт Уокер ступает во французский гостиничный номер и совершает первый бархатный разворот на месте а-ля персидский принц. Одна за другой включаются ювелирные механические игрушки по всему городу. («...and it makes me wonder...») По мере того как освобождается пружина во внутренностях игрушечного поезда, спешащего к Мертвому морю, другая пружина — та, что внутри Кейти, — сжимается все туже. («To be a rock, and not to roll...») И вот мы достигаем единственно возможной, трагичной и внушающей благодать концовки («...and she's buying the Stairway to Heaven.»)...

Мы с вами можем просить Сокаля только об одном. Чтобы не делал продолжения «Сибири»... не показывал нам этих мамонтов живьем... И вообще больше квестов не делал. Никогда-никогда. Потому что знаем: лучшую адвенчуру, чем «Сибирь», сделать хоть и трудно, но все-таки можно. Но адвенчуру, которую мы также будем любить? И еще: писать про такие игры положительно невозможно. Одни многоточия получаются...

Маша Ариманова.



(«Я люблю «Сибирь». Люблю ее боль, ее печаль, почти невыносимое настроение вселенской грусти. Люблю ее реки, моря и озера слез. Я никогда не забуду Кейти Уокер.»)

Александр Металлургический: «Комментарии? Ну и в чью гениальную голову пришла мысль комментировать любовь с первого взгляда?»

Игорь Исупов: «...уже на скрижалях. Цельная, идеально выстроенная и пригнанная, играющаяся на одном восхищенном дыхании, оставляющая после себя непередаваемое ощущение «это было с тобой»...»

разработчики
Бенуа Сокаль и Microids Canada
издатель
Microids (www.microids.com)
издатели в России
«1С» (http://games.1c.ru) и «Логрус» (www.logrus.ru)

SHAREWARE/FREEWARE-2002

Bridge Builder, Pontifex, Pontifex II

www.bridgebuilder-game.com
www.chroniclogic.com

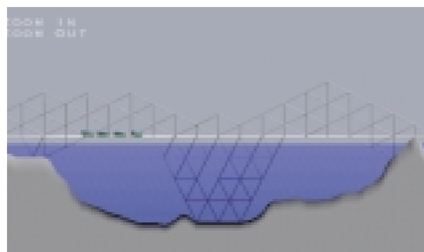
Поэзия в металле

Нет, я не читаю стихи. Я их не пишу и не декламирую. «Мой дядя самых честных правил» обрывается в моей голове где-то после слов «какая скука» — я с ними вполне согласен. Но 2002 год навсегда останется в моей памяти: именно в нем я начал самостоятельно строить стихи. Вероятно, из металла, хотя, конечно же, этот металл, как ему и положено, чисто виртуальный.

Все вокруг, описывая игры-победители, выдают их авторам заслуженные призы «за реализацию». Новых идей нет и не предвидится, все уже придумано, разложено по аккуратным полочкам жанров, помечено каллиграфическими ярлычками... Чем заменить Half-Life? Смотрим в коробку с надписью «Экшен года» — и видим там Battlefield 1942. Просто, удобно, скучно. И только мне досталась завидная судьба: возможность выдать приз за идею.

Алекс Остин (Alex Austin), придумавший Bridge Builder, не стал связываться с очередной реализацией привычных шутеров или головоломок, он придумал Свою Собственную Игру. И пусть по ней не будут, как по тетрису, выпускать карманные игрушки, пусть ее вряд ли включат в набор игр для очередной версии Windows, но мы-то уже поиграли, мы-то знаем, какой шедевр получился!

Началось все с Bridge Builder. Бесплатная, простенькая, двумерная реализация, но невыразимо богатая возможностями и покоряющая любого нормального человека. Вспомните хотя бы конкурс, который мы провели в апреле-мае: 50 человек, 95 мостов! Даже невероятная «Эластомания» стыдливо заползла в норку и долго плакала там от зависти.



Так все начиналось. И пусть зрелище не блещет, зато бесплатно!

К счастью, на этом дело не закончилось. Посчитав, что за «устаревшую» графику деньги брать неприлично, Алекс взялся за работу и вскоре выдал новую игру. Увы, к этому моменту обнаружилось, что название Bridge Builder уже занято, поэтому пришлось переименоваться в Pontifex (то же самое, но на латыни). Вместо одного универсального материала «просто балка» появились железо, сталь, канаты, а сами мосты стали трехмерными (и не только на вид — тем, кто не боится трудностей, стало возможно размещать балки как угодно, добиваясь максимальной эффективности).


В Pontifex появились разные материалы, и сразу стало интереснее.

Pontifex вышел как shareware и популярность набирал чуть медленнее, чем бесплатный аналог, но в конце концов все удалось: Алекс обрел немало покупателей и даже выпустил еще одну игру из «мостостроительной» серии, Pontifex II (см. ее на нашем диске). Графика снова заметно улучшилась (вплоть до отражений, теней и прочих красот), материалов стало еще больше, да и забавных функций добавилось немало. Кроме поездов, теперь по мостам катаются автомобили, в речке течет вода (и в ней отражается мост!), а по небу ходит самое настоящее солнце.

Ну и, само собой, одна из вещей, которой могут позавидовать и коммерческие разработчики, — дружба с пользователями и их поддержка. Сайт www.chroniclogic.com все время пополняется новыми уровнями (ведь в комплект игры входит полноценный их редактор), мостами, на нем живет постоянная онлайновая таблица рекордов и сборник «экзотических» мостов... Спасибо тебе, Алекс, за наше счастливо потерянное время! И удачи в следующих играх — пусть все получится!

Господин ПэЖэ.


Честная трехмерность — это красиво, хоть и не особо нужно.

разработчики
Alex Austin и ChronicLogic (www.chroniclogic.com)

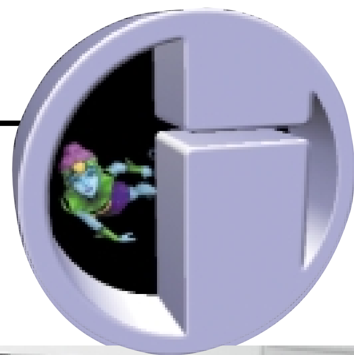
Михаил Бескакотов: «В совершенстве освоить сопромат, рассчитать конструкцию, оформить чертеж в соответствии со всеми мыслимыми ГОСТами, построить идеальный, самый лучший в мире мост только для того, чтобы с дьявольским хохотом пустить в двойную мертвую петлю, утопить, расплющить на дне этот несчастный поезд, — вот она, тайная мечта каждого настоящего мостостроителя!»

Александр Металлургический: «Не поверите, Pontifex сделал нечто необыкновенное — отныне и навеки я полюбил сопромат всей своей металлургической душой... Ув. тов. разработчик, как насчет SimRollingMill?»

РАЗРАБОТЧИК-2002

Irrational Games

www.irrational.com



Тень независимости

В дни тягостных раздумий о судьбах КИ я открываю Freedom Force (www.myfreedom-force.com) и перечитываю тамошние «титры» («the gang of people that puzzled out this product»). Весьма занимательно. В полном перечне творцов отсутствует привычное тухлое разделение на генеральных менеджеров, креативных директоров и ведущих дизайнеров. Вместо этого — имена в алфавитном порядке, без намеков на должности и заслуги, пространные благодарности зубрам Серебряного века комиксов (60-е) и сдержанные спасибы коллегам из бостонского отделения (System Shock 2, помните?). Похоже, при созидании Freedom Force (FF) в новом австралийском офисе I rrational торжествовал креативный принцип рок-группы, «Монти Пайтона» или съемочной команды низкобюджетного фильма ужасов, и никто не может с уверенностью вспомнить, за что отвечал головой в той или иной конкретный период времени...

Иногда страшно хочется, воспользовавшись невменяемыми сверхспособностями, забраться на крышу и плюнуть злодею на плешь. Но ценная опция отсутствует — придется удовлетвориться прицельным метанием громоотводов и каминных труб.

Ну разве можно не дать очаровашкам нашего «Девелопера года»? Титры FF — гимн анархии, апофеоз позитивного творческого беспорядка, наша индустриальная декларация независимости. Если бы Т. Джефферсон занимался ращением передовых игропродуктов, он бы подписывался точно так же! Нет, путем анализа многочисленных интервью можно, конечно,

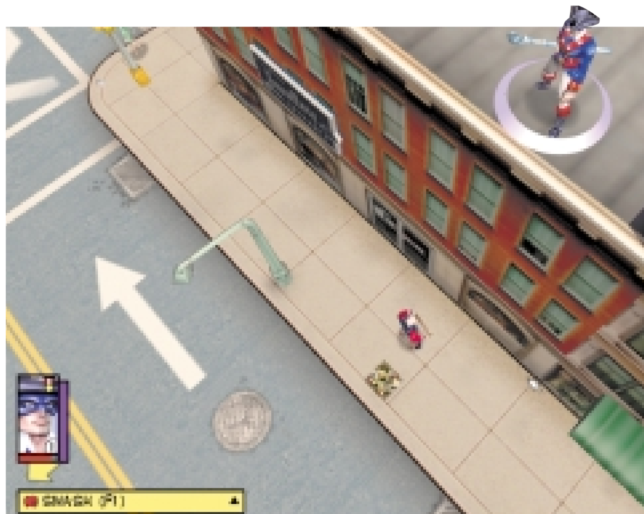


вычленить яркие личности... Таков Джонатан Чей (Jonathan Chey), человек, практически в одиночку разработавший концепцию FF на основе своих любимых комиксов и настольных РПГ. Он, правда, видел новую игру твердым клоном X-COM: с менеджментом, стратегией и глобальной картой. Его голубая мечта? Сотворение ultimate superhero simulator. Или Робб Уотерс (Robb Waters) и Кен Ливайн (Ken Levine) из Бостона, одаренный концепт-художник и замечательный сценарист (Paramount Pictures!)...

Или... да моя бы воля — привел бы целиком весь этот исторический документ с комментариями.

В планах анархистов — аддоны к FF, ее консольная версия, а также полноценный сиквел, повествующий о похождениях полюбившихся героев в ревущих 70-х!

Фраг Сибирский.





ИЗДАТЕЛЬ-2002



U.S. Army

www.goarmy.com

Ху!

Эти люди никогда не сутулятся, коротко стригут волосы на голове, сдержанно улыбаются и по утрам пробегают шестимильный кросс, после чего подтягиваются 18 раз, выпивают стакан свежевыжатого апельсинового сока, довольно крякают, обнимают жену и бодрым шагом покидают крыльцо типового коттеджа, сжимая в крепких руках ручку скромного черного портфеля.

Когда Родина сказала «Надо!», они ответили «Сэр, да, Сэр!» и в самые сжатые сроки приобрели новую военно-учетную специальность — «изготовление компьютерных симуляторов боевых действий в условиях городской местности для детей среднего и старшего возраста». Руководили процессом непосредственно из академии West Point. Основную работу поручили своим: созданием America's Army: Operations занялись в лабораториях института MOVES (Modeling, Virtual Environments and Simulation), работающего над проектами, о которых спокойнее ничего не знать. В качестве партнеров были привлечены лучшие из лучших: Epic Games, nvidia, LucasFilm, Dolby Laboratories, HomeLAN и GameSpy.

Они вывезли команду 3D-художников на полигон и гоняли их по полосе препятствий до тех пор, пока каждый «артист» не запомнил текстуру грязи на вкус. Во дворе у разработчиков на постоянном боевом дежурстве находился взвод 20-й Армии, облепленный датчиками. Когда аниматорам требовалось записать новое движение, они знаками из окна приказывали солдатам приступать...

Все игровые уровни до своего воплощения в редакторе были построены в натуральную величину на одной из военно-морских баз Армии США. Гейм-дизайнеры вместе с офицерами из MOVES оттачивали баланс сил в ходе реальных тренировочных занятий. Когда уровень принимал идеальные очертания, команда военных фотографов отправлялась на съемки текстур, а геодезисты в форме ползали с рулетками, передавая информацию разработчикам по закрытому спутниковому каналу.

Законченный точно в срок проект был бесплатно распространен через сеть популярных сайтов, где хранился рядом с демо-версиями игр про девушку-суперагента в обтягивающем трико и очкастого мальчика с волшебной палочкой. Операция завершилась успешно. Они построили в Интернете маленькую военную базу, в которой навели идеальный порядок. Жанр тактических симуляторов взят под контроль. На очереди — ролевые игры.

Олег Хажинский.

Один из будущих игровых уровней. В натуральную величину. На одной из военно-морских баз Армии США.





ЖЕЛЕЗКА-2002

ATI Radeon 9700

ATI Technologies (www.ati.com)

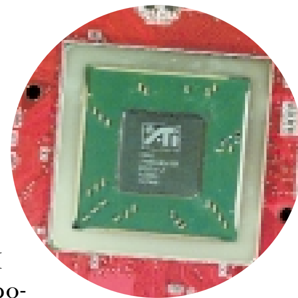
Калиф на полгода

Будем откровенны, 2002 год не явил миру россыпи железных открытий. Процессоры по-прежнему мирно насыщались гигагерцами, но даже нумерация Pentium'ов не продвинулась дальше цифры «четыре». ЖК-мониторы подешевели, научились правдоподобно расцвечивать картинку и не бледнеть от нескромных взглядов искоса (под углом до 80 градусов). Цены на игровые ноутбуки к концу года свалились к отметке $1800 за роскошную конфигурацию с Pentium 4 1,7 ГГц, 15-дюймовым экраном, GeForce4 440Go, Combo DVD-приводом, суперколонками с сабвуфером и т.д... Все это (и еще много чего) — примеры количественного роста, предсказуемого, всемерно нами одобряемого. Но... для единственной (таков уговор!) железной номинации придется поискать иного, более яркого, кандидата.

Между тем любой среднестатистический прохожий, будучи остановленным и спрошенным о, наверняка назовет изобретением года технологию Hyper-Threading. Об чем базар! Как только мы убедимся в ее полезности для игрового мейнстрима (в самом лучшем смысле этого слова), все причитающиеся лавры будут немедленно отгружены бесценной бандеролью.

Пока же золото в шоколаде заслуженно убывает по адресу: 1 Commerce Valley Drive East Markham, Ontario, Canada, где в четырехэтажном о-го-го-какого дизайна сооружении помещается штаб-квартира ATI Technologies. Да, мы, безусловно, верили в потенциал канадцев. Но было бы крайне самонадеянно еще год назад прогнозировать, что ATI сможет уже в 2002 году догнать nvidia. И пуще того — сумеет на целую осень (читай: сезон продаж) утвердить свой продукт на первой строчке всех возможных 3D-чартов. Причем не с формальным отрывом в полдесятка кадросекунд на минимальном разрешении в Quake 3 demo 001, а с солидным «ефрейторским зазором» везде и всюду, в том числе и на «шейдерах», и при включенном на максимум сглаживании с анизо-фильтрацией (чем тяжелее режим — тем больше становится отрыв от конкурентов).

«Нет никаких сомнений, что сейчас Radeon 9700 впереди всех. Он просто играет в другой графической лиге, нежели остальные нынешние карты. В отличие от Parhelia, не требуется проводить научное исследование, чтобы выявить преимущества Radeon 9700, — так полгода назад резюмировал свое первое впечатление от знакомства с Radeon 9700 авторитетный сетевой железячник **Том Пабст (сайт www.tomshardware.com)**, но даже он не предполагал, что это лидерство так затянется. — Однако через три месяца nvidia, уверен, сумеет отомстить. И мы увидим, чем наступающий NV30 ответит Radeon'у. А до тех пор ATI может наслаждаться непривычной для нее ролью лидера».



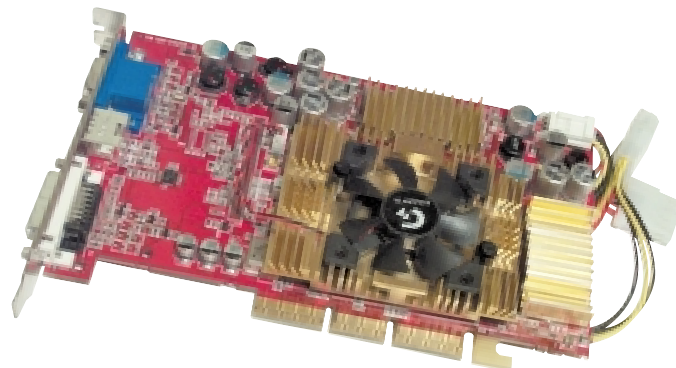
Виновник торжества — графический процессор R300 собственной величественной полупроводниковой персоной.

Кстати, Radeon 9700 (9700PRO) — пожалуй, единственная «платформа», на которой полусырая альфа DOOM III идет с играбельной скоростью. Ни на что, разумеется, не претендующий факт. Но если оптимизация этой не самой завалящей игры изначально велась под ATI-карты, это о чем-то говорит, ведь верно?

Кто сказал слово «драйверы»? Да, действительно, ATI очень долго боролась с багоглупостями своих карт, в особенности под OpenGL. Но сейчас качество драйверного кода от ATI подтянулось к nvidia-стандартам вплотную, и вероятность встретиться с непотребством или же торможением в любой из современных игр (вышедшей с 2000 года включительно) исчезающе мала, а для более пожилых — просто мала. Если уж и говорить о драйверах, то, по-моему, серия Catalyst для Radeon в плане настроек организована куда логичнее и удобнее, нежели Detonator.

Почему же ни слова не сказано о поддержке DirectX 9.0 нашим номинантом? Вот, говорю: есть она, да. Хотя, подводя итоги прошлого года, больше о ней сказать просто нечего. Финальный релиз девятого тома мультимедийной библиотеки (см. его на нашем диске) вышел аккурат перед рождественской (по католическому) неделей, когда народ гораздо больше занимал вопрос приготовления индейки, нежели выпечка бенчмарок und so weiter.

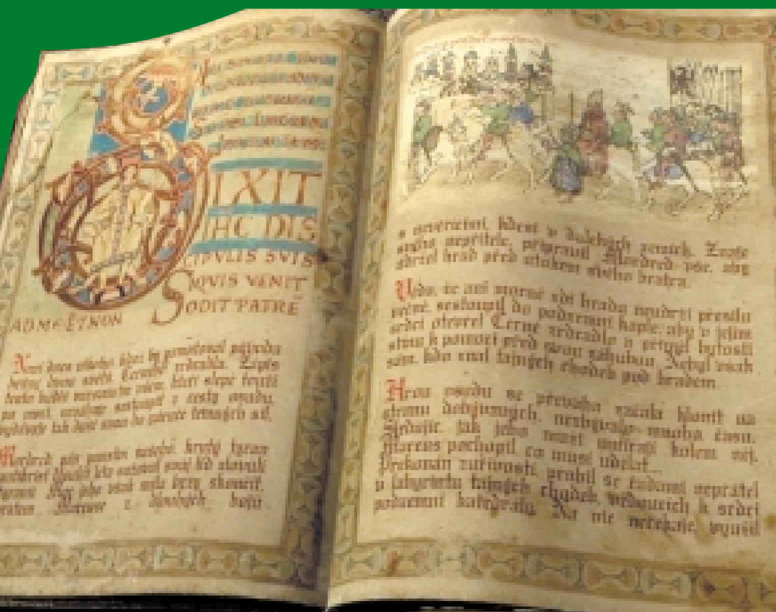
Дмитрий Лаптев.



Превью

➜ *The Black Mirror (Posel Smrti)* 66
➜ *Impossible Creatures* 70
➜ *Tom Clancy's Splinter Cell* 74
➜ *Command & Conquer: Generals* 78
➜ *The Gothic II* 82
➜ *Vietcong* 86
➜ *BloodRayne* 90





The Black Mirror (Posel Smrti)

(демо-версия)

Идеальный готический квест. Просто подозрительно идеальный...

Квест



www.futuregames.cz/poselsmrti/hlavni-Eng.html
разработчик: Unknown Identity (www.futuregamez.cz/posel/ui-ui.htm)
издатель: Future Games (www.futuregamez.cz)
дата релиза: 1 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 30,4 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K, Pentium II 200 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), DirectX 8.0, 90 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Демо-версия на чешском языке.

Мнение об игре

На сайте Adventure Gamers (www.adventuregamers.com) любители подглядывать в финал детектива недоумевают: «В потенциале — новый «Габриэль Найт». Очень традиционно, но и очень здорово. Жалеем, что не можем пока проникнуть в игру дальше, а все детали сюжета держатся под огромным замком. В личной беседе разработчики объяснили нам, что считают тайну жизненно необходимой для адвенчуры ужасов. Как странно...»

Нож в ладье

Эта «указка» (так очаровательно на чешском звучит наша «демо-версия») — такой позитив, какого и от полных-то квестов не всегда дождешься...

Маша Ариманова

Немногие адвенчуры способны с первого кадра вызвать у меня искреннюю симпатию. «Зибирь» (бывш. Syberia) вот. Труды Тима Шефера. И все, пожалуй. А теперь вот и The Black Mirror (TBM) — разработанная за два с половиной года командой из пяти человек, но выглядящая так, словно бы ее десять лет полировала сборная мира из сотрудников Funcom, Revolution, Sierra и LucasArts.

Верный Сэм

От картинки до интерфейса, от скрипа плохо закрепленной доски в старом доме до нюансов реанимации пожилой зажигалки у студии Unknown Identity (Чехия) получился в высшей степени компетентный квест. Лебединый дебют. Редчайший случай. Такими играми долгие успешные карьеры надо завершать — не начинать!

Может быть, «Посол смерти» (это имя Black Mirror на родине) — последний трехмерный в успешной, раскупаемой, болтающейся из плоскости в 3D и обратно серии, аки Broken Sword? Нет, но если Сесил и Уорринер сделают свое новое приключение ТАКИМ — их судьбы, несомненно, можно назвать состоявшимися. То же касается и Бенуа нашего Сокаля...

Применены ли какие-то достойные нынешнего дня технологии? Да не особенно. Стандартное сочетание полигональных моделей и нарисованных задников. Видеоряд TBM — замысловатый гибрид из экранов Syberia и Mystery of the Druids, сочетающий сложные эффекты первой с первобытной функциональностью второй. Три картины, показанные сейчас (плюс еще добрая дюжина из запасников грядущего), вряд ли блещут количеством не относящихся к делу деталей, зато те немногие фоновые украшения, что на них представлены, выполнены изысканно, с любовью. В каждой локации в обязательном порядке присутствуют один-два трогательно подвижных штриха (веточка, птички), и это вовсе не аналог возмутительного «мама, посмотри, как ЗДОРОВО я рисую!» художников Runaway, а скорее вежливое «вот, мы здесь, мы о вас не забыли» местных аниматоров. Главгерой Сэм Гордон похож на хорошего футбольного судью — его не замечаешь вообще. А это значит, что сей джентльмен великолепно вписан в заранее обсчитанную открытку, скорость

его движений идеально подобрана, а их анимация плавна и ненавязчива. Задавшись целью не спускать с длинноволосого, аристократичного во всем Сэма глаз, можно отметить подкупающую внимательность создателей к мельчайшим ужимкам: посмотрите, скажем, как он обращается с зажигалкой...
Кроме того, на сайте создателей хранится небольшой видеоролик, иллюстрирующий работу погодных эффектов в «После смерти»: вся атмосфера, все освещение картинки динамически изменяется в случае дождя, грозы, тумана. К сожалению, в живом виде пока не представлено.

Скреб-поскреб

И так далее. Контекстно зависимая, очень хичкоковская оркестровая музыка... Когда находишь потайной ход за шкафом, звучат такие аккорды! Эй, да это СТРАШНАЯ игра. В последний раз что-то подобное звучало в первой части Blair Witch Chronicles. У каждой половицы в домике доктора Фрейзера (нет, это вовсе не родовое поместье Сэма «Черное зеркало», вокруг которого и закручен сюжет квеста. А жаль. Само смутное зловещее поместье вы сможете увидеть в главном меню «указки») свой голос, завывания ветра и посторонние шорохи очень органичны и... э-э-э... «внестудийны». Над легким и естественным потрескиванием той веточки кто-то долго и тщательно трудился. А вот характерный для нуара закадровый «текст от автора» почему-то полностью отсутствует...
Но не звуком единым. Мелкие хитрости современного квеста, которые иным монстрам индустрии не даются и под конец жизни, с большим успехом практикуются Unknown Identity: интерфейс при отсутствии интерфейса как такового; затемнения, позволяющие скрасить утомительный путь персонажа к выходу из локации; минимальная затребованность щелчков мыши при переборе предметов из интерфейса; удаление некритичных для прохождения объектов из числа активных при повторном клике, что неимоверно облегчает пиксель-хантинг...
Единственное, на что могу посетовать, — правая клавиша используется так редко, что о ее существовании успеваешь забыть к тому единственному моменту, когда она жизненно необходима. (Дверь.) Дорогие мои, вам бы учебники по квестозодчеству выпускать. Может, тогда Arxel Tribe и компания начали бы наконец-то делать нормальные человеческие квесты. При всем моем безграничном терпении — ой как хотелось бы!

Говорящий карман

Хочешь узнать все о персонаже и его квесте — смотри содержимое инвентории! В карманах Сэ-



«Черное зеркало»? Нет, не оно. Но тоже вполне себе страшноватый домик. А Сэм Гордон вот настоящий. Едва уловимая экстравагантность походки, красная рубашка и общая эмоциональная сдержанность.



Фамильный склеп, непременный атрибут жанра. Как и окружение фамильного склепа: плющ, надгробные камни, часовня и обелиск. Ах, если бы каждый раз, что мы открывали семейную, с гербом, дверь новым способом, нам давали по золотой монетке...

С деталями не густо. Для таинственного особняка обстановка почти спартанская. Между прочим, видите кошку на камине? Нажмите на нее.





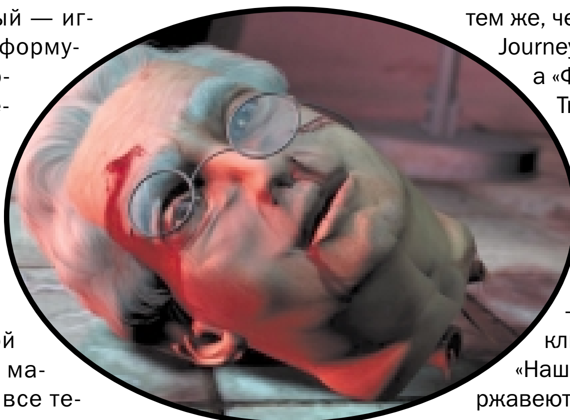
Ну а тут уж классика жанра ужасов на всю катушку. Здравствуйте, доктор Франкенштейн. Привет, Призрак Оперы...



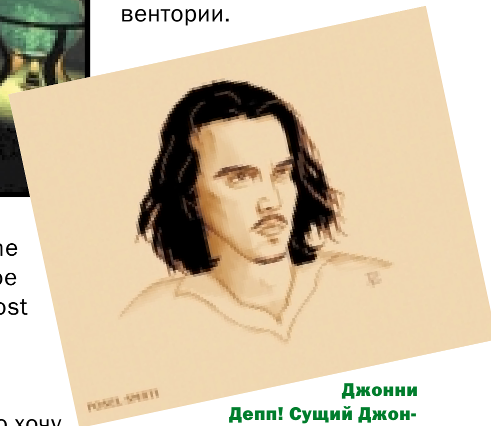
ма попадаются такие любопытные безделушки, как шахматная фигура с выдвигающимся лезвием; геральдический документ; отмычка, сотворенная из вешалки; осколок винной бутылки с этикеткой; клей; свежая глина и бутылочка с водой, разбавленной чернилами. Вещи первейшей квестовой необходимости. Проведем-ка анализ по методу Шерлока Холмса... Ха! Перед нами готический квест ужасов! Да авторы и не скрывают, что в родне у меланхоличного аристократа Гордона числится Габриэль Найт. Хотя название игры скорее записывает Сэма в последователи Джорджа Стоббарта... Но кто способен разобраться в запутанных фамильных отношениях квестовой аристократии! В общем — шесть длинных глав (так утверждают разработчики. В демо-версии проставлены ссылки только на четыре), свыше сотни локаций. Среди последних — подземный средневековый храм, психиатрическая лечебница, непременный погост. Симпатичные!.. Гарантированно замораживающая душу жидким азотом и с циничным комментарием разбивающая пулей история с многочисленными красочными и подробными неестественными смертями (см. картинку); «сценарий — важный компонент любой игры и архиважный — игры ужасов», как сформулировано в январских тезисах девелоперов. 110 страниц диалогов, отпечатанных убористым шрифтом. В демо можно выбрать два варианта начала единственной беседы: в каждой магистрали диалога все темы и реплики уникальные. Кроме The Black Mirror, я такое видела только в Post Mortem.

Черная кошка

И еще одно спасибо хочу сказать Unknown Identity за грамотное составление демо-версии. Казалось бы, хрестоматийный треугольник локаций. Но треугольник треугольнику рознь... Все та же ком-пе-тент-ность: самая удачная КВЕСТОВАЯ «указка» со времен Mystery of the Druids. Просто из-за характера представленных головоломок. Твердо могу сказать, что загадочная сторона полной версии не будет уступать в изяществе графической! Полюбуйтесь, как используется кошка во второй сцене. По сути это запрещенный триггер, открывающий потайной ход в неактивной части картинки, — но до чего красиво сделано! Ну и опять же — внимание к мельчайшим деталям объектов инвентории.



Много я на своем веку повидала резиновых отрезанных голов, но эта... Всем головам голова. Палец в рот не клади.



Джонни Депп! Сущий Джонни Депп! Авторы явно вдохновлялись художественным фильмом «Из ада».

Когда этот номер попадет в ваши руки, у себя на родине «Посол смерти» уже должен лежать на прилавках. А вот английского релиза придется ждать — примерно до марта... Пока что разработчики находятся в поисках заокеанского издателя, и даже демо, что удалось подержать в руках, — на братском языке. Но на подходе настоящая харизма. Очень хороший квест, который по справедливости должен бы стать для Unknown Identity тем же, чем The Longest Journey стал для Funcom, а «Фауст» — для Arxel Tribe. Станет ли? Ну, определенным интересом ТАМ «Посол» пользуется даже на этой стадии. С моей же стороны — рейтинги, восклицательные знаки, «Наш выбор» — не заржавеют, друзья.



Impossible Creatures

(демо-версия)

Сон, вызванный полетом крысожабы вокруг граната, без всякой возможности проснуться.

RTS



www.impossiblecreatures.com
разработчик: Relic Entertainment (www.relic.com)
издатель: Microsoft Games (www.microsoft.com/games)
дата релиза: Январь 2003 г.
объем демо-версии: 291,5 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500+, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.2, 300 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

«Графический движок великолепен. Комбинированные существа выглядят безупречно, человеческие персонажи прекрасно оживлены — их лица выражают эмоции с невиданной ранее в КИ достоверностью», — восхищается автор PC Gameworld (www.pcgameworld.com).

Части тела

Отправив некогда нежно любимый жанр RTS к звездам, автор Homeworld решил вернуть его обратно на землю, превратив в сон шизофреника.

Олег Хажинский

Отважный игрок, решившийся ближе познакомиться с демо-версией Impossible Creatures, окажется под огнем разнокалиберных аудиовизуальных образов. Сначала черно-белая заставка в стиле второсортных фильмов ужасов про сумасшедших яйцеголовых, затем цветной видеоролик на движке с изумительно выстроенными сценами, после тигр с паучьими лапами, ученый-маньяк, бронепоезд на воздушной подушке, нанайское племя, девушка с двустволкой и ее откровенное «заставь меня собирать уголь, Рекс».

Все это вместе может означать только одно: сумасшедший гений Алекса Гардена (наверняка знакомого вам своими ролями в сериалах Homeworld и Homeworld 2) вырвался на свободу. Сумев каким-то невероятным образом запудрить мозги менеджерам из Microsoft, он потратил много-много денег на... не совсем понятно что. Детская, казалось бы, игрушка, при виде которой младенцы перестают улыбаться и начинают озираться в поисках мамы.

Жизнь после норна

«Невозможные существа». Хорошее название для пародии на растолстевших от собственной бесполезности Creatures. Тайная сторона жизни норнов глазами очевидца. Ритуальные жертвоприношения норнов. Битвы норнов-мутантов на арене бродячего цирка. И не мечтайте — игра не имеет никакого отношения к симулятору енотов.

Impossible Creatures — это очередной эксперимент Relic над RTS-жанром. И если в далеком космосе у Homeworld не было конкурентов, то на земле сейчас безраздельно правит WarCraft III, к которому очень скоро присоединится C&C: Generals. Ставки высоки как никогда, и, вполне возможно, в случае провала Алексу Гардену придется искать себе убежище уже за пределами родной планеты.

Идея Impossible Creatures не оригинальна, зато про животных. Вместо того чтобы из года в год производить ограниченный ассортимент по-своему ограниченных юнитов, игра предлагает придумывать их самостоятельно, творчески перекраивая щедро отпущенный природой материал. В качестве сырья выступают части тела более пятидесяти различных тварей. Четвероногие (в лучшем случае) франкенштейны толпами выползают из лаборатории и отправляются

на завоевание мира. К счастью, мир ограничивается живописным островком, а через океан мутанты летать отказываются — очевидно, сказывается нехватка угля и электричества. Жонглирование частями тела несчастных животных может привести к забавным и не всегда предсказуемым результатам. Скажем, объединив хамелеона с электрическим скатом, мы получим разведчика, обладающего умением поражать врага на расстоянии. Электричеством, разумеется. Пришив заднюю часть лемминга к переду носорога, мы обретем весьма опасного бойца, который сможет зарываться в землю, дожидаясь соперника. «Вы когда-нибудь видели летающего слона? — трясут нас за безвольные плечи авторы. — Увидите!» В общей сложности обещано более сорока тысяч различных комбинаций мутантов и несколько сотен вероятных стратегических схем. Микроменеджмент в гомеопатических дозах, все внимание на стратегию и тактику. Творческое мышление приветствуется, игра разворачивается в стремительном темпе и занимает в два или три раза меньше времени, чем ваша «обычная RTS». Это теория. Какова практика?



Вступительный ролик начинается в стилистике черно-белого фильма ужасов...



...и довольно быстро превращается в демонстрацию мускулов нового графического движка Relic.



К возвращению космонавтов на земле готовились заранее... Игрушечные острова Impossible Creatures если и уступают виденным в Black & White, то ненамного.

Электричество и уголь

Чтобы запутать представителей общества защиты животных, авторы завернули сюжет, заставляющий стынуть разум. Такое нагромождение глупостей встретишь нечасто, поэтому лучше сразу поверить сценаристам на слово. Сюсюкающим голоском, от которого мурашки по коже, игра предлагает нам повернуть камеру или выбрать рамкой несколько крестьян. Не терпящим возражений тоном гид сообщает, что для полноценной жизни на острове нам нужны только две вещи — уголь и электричество. Уголь, понятное дело, кучами лежит на траве — остается только секунду помахать киркой для видимости и отнести пару ведер к паровозу (это «база»). Да, паровоз действительно перемещается по воздуху, и это очень большая проблема. Электричество, нет, добывается не из угля, а просто так, из воздуха. Достаточно построить башню, или две, как электричество начинает медленно «накапливаться». Впрочем, если вам посчастливится найти гейзер, дела пойдут куда быстрее. Местным крестьянам не требуется ни еды, ни сна, ни даже крыши над головой. Никакие они не крестьяне и, кажется, не люди вовсе. То же самое можно сказать и про главного героя, путешественника по имени Rex Chance. «Похоже на план действий», — бодрым голосом сообщает Рекс, поедаемый со всех четырех сторон существами, которые спереди смотрятся форменными тиграми, а сзади — чистыми креветками. Действие происходит то на райском острове в окружении игрушечных водопадов и пальм, то посреди северного и очень ледовитого океана, на голом снегу, в компании совершенно диких зверюг. Красиво и столь же сказачно, как и все остальное.

Вопль ракотигра

Скрещивать можно только двух зверей. Перемешайте рака с тигром, и вы получите ракотигра. Объедините волка с совой, и на свет появится волкосова. Менять местами можно головы, туловища, хвосты и конечности. Как уже говорилось, количество вариантов составляет многие тысячи. Большая часть из них — совершенно кошмарные.
До сих пор во сне ко мне является морская змея с головой африканской гориллы. Лицо примата выражает недоумение и тоску. Тулово змеи пресмыкается за волосатой мордой по снегу с без-



Дали такое и не снилось. Орлы с туловищами бегемотов нарвались на толпу (дай бог памяти) генетически измененных жаборыб.



Главному герою при виде окружающих его тварей стало дурно...

молвной яростью обезглавленного обитателя морских пучин. Вслед за ползучей гориллой, покачиваясь на тоненьких ножках, семенит коктейль из лобстера с гиеной. Рядом мирно пасутся тигрохамелеоны — их тоненькие язычки высовываются из пастей на добрый десяток метров, принося врагам ужасающие страдания. Что поддерживает жизнь в этих уродливых телах? Очевидно, электричество и уголь, а также созидательная воля Алекса Гардена, который в ближайшем времени отдаст свою игру на растерзание самому ценному, что у нас есть, — детям.

Камень, ножницы и все остальное

В Microsoft решили не размениваться и предложили в качестве демо-версии почти всю игру. Не достает лишь многопользовательского режима и солидного количества «сюжетных» миссий. Кроме того, местный зоопарк пока весьма скромен и до обещанных 50 животных не дотягивает. Интерфейс управления действительно устроен проще некуда, и уже через пару секунд после начала мы приступаем к строительству своей первой армии. Разработчики всеми силами стараются не спугнуть робкого игрока — здания и животные появляются на свет мгновенно, поиск ресурсов на начальном этапе не является проблемой, враг нападает, но будто бы понарошку. Разумеется, первой и для многих единственной тактикой будет «сооружение» огромной толпы попавшихся под руку мутантов с последующей отправкой на уничтожение вражеской базы. Тупой rush оказывается на удивление эффективным — недаром многие бета-тестеры в многопользовательских баталиях заключают временный «пакт о ненападении». На развитой стадии игры бессмысленные и жестокие атаки становятся бесполезны.

Среди многообразия доступных созданий можно выделить несколько основных типов. Одни, что кидаются в самую гущу драки, используя клыки, когти, клешни или все это одновременно. Другие предпочитают в прямой контакт не вступать, поражая соперников на расстоянии. Отдельный (и, к сожалению, тяжелый) случай — «артиллерийские» мутанты, которые ведут по врагам огонь с большой дистанции. И, наконец, знаменитые мухослоны и прочие летающие твари. Невообразимое количество комбинаций вокруг этих четырех типов образуется за счет различных характеристик, над изучением которых несчастному игроку придется провести в лаборатории немало времени. Последовательно меняя головы, конечности, туловища и хвосты, мы подбираем оптимальное для конкретной задачи сочетание атаки/защиты, скорости, зрения и специальных возможностей, которых тоже немало. Авторы решили поделить животных на пять различных «уровней», которые, конечно, необходимо сначала изучить в «паровозе». Это усложняет задачу еще более и, кроме того, заставляет двигаться вперед.

Форум на сайте Relic, посвященный игре, переполнен философскими спорами по поводу достоинств тех или иных мутантов. Одни утверждают, что никого круче акуловолка в мире не существует, другие предпочитают обезьянораков в обороне и волкособовьев в атаке. На спорщиков свысока смотрят поклонники сросшихся гориллы и акулы — у них, ясное дело, damage +42, и это без всяких апгрейдов! Одни звери хороши для разрушения зданий, другие отлично держат оборону. Разумеется, игроку не надо каждый раз тратить по полчаса на изобретение очередного мутанта — понравившиеся комбинации становятся шаблоном, и новые существа штампуются ничуть не медленнее «крестьян» или «лучников». Игра напоминает «камень, ножницы, бумагу» с опасно разросшимся количеством предметов. Против нового лома непременно должен найтись свой прием, и тот, кто первым отыщет его среди нескольких тысяч комбинаций, одержит убедительную победу.

Impossible Creatures заставляет игроков самостоятельно искать тот самый «баланс сил», от которого в RTS зависит долголетие игры. Нельзя сказать, что подход Relic лишен недостатков. Напротив, уже сейчас можно задать разработчикам несколько нелегких вопросов, среди которых «Кто придумал летающий паровоз?» будет в самом конце списка. Впрочем, критику стоит отложить до выхода полной версии. Давайте дождемся, когда в местный зоопарк завезут оставшихся существ...



Tom Clancy's Splinter Cell

(демо-версия)

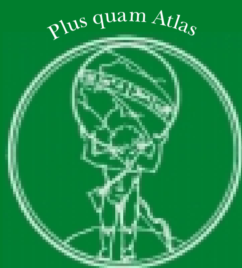
Брызги графичэского шампанского, мясо маладого Unreal Warfare-движка. Загляденье, панимаешь! Лучшая игра года, я тебе гаварю.

Однажды в Тбилиси

Дарагой рэдактор мэжпланэтного жюрнала «Гамэкзэ»! Пишэт тэбэ Сандро из солнэчного Тбилиси. Счастия и долголэтия дому твоему, офису и маршрютке в славный город Одынцово! Хачу падарить тебе, дарагой, пьесу по рэальным трагичэским событиям, драматическую пастановку об отважном джигите Сэме Фишеридзе.

Сандро Вершинишвили

Шутер-любовь



www.splintercell.com

разработчики: Red Storm (www.redstorm.com) и Ubi Soft (www.ubi.com)

издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)

дата релиза: Февраль 2003 г.

объем демо-версии: 105,7 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1+, 150+ Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

Фотокорреспондент Game.EXE Наталья Тазбаш, узрев, как работает прибор ночного видения в игре: «Это что, настоящее? Не запись? В самом деле? У меня точно такой же Night Shot в цифровике. Вот, смотри (включает). Даже помехи очень похожие: рябь, подергивание. Splinter Cell? Высший класс!»

Дэйствующие лица: **Сэм Фишеридзе**, американский джигит, хышник, агрэссор, сильный мущчына.
Офицэры: Тома Гургенидзе, Гиви Кавсадзе, Бесо Чешвили, Гизо Гиоргобиани, Каки Берикашвили.
Сержант Рамаз Лорткипиани.
Джигиты, гэбэшники, пострадавшие.
Доктор Слава Конинадзе, врач, бэзобидный чэловек, нэ джигит. **Гогия Пакиани**, посэтитель (в его роли статист, бэзобидный чэловек, отэц пятерых).

Акт пэрвый

Тбилиси, наши дни.
Голос джигита в наушнике Фишеридзе: Сэма! Мой долг вэлит тебя атправить в прибэжище разврата и коррупций, участок палицэйский, где темные свершаются дэла. Найди джигита Вильяма Блаштэйна и девушку Алису Мэдисон. Спеши, Сэма, мы думаем плахое.
Сэм Фишеридзе: Не бэспакойся, старый друг, мой конь нэ портит баразды. Я пракрадусь по логаву врага, как горный лэопард: я вижу в тэмнотэ нэ хужэ рыси, тэпло джигитов чую через стэны. Валшэбные приборы сплинтер сэлла удачу прэдприятью принэсут...
Стрэляю в лампочки при входе — из «бэрэтты».
Голос джигита в наушнике Фишеридзе: Вах, маладэц! Так нэ заметит враг открытия двэрей.
Сэм Фишеридзе: Подсунул я слэдительный кишка под двэри палицэйского участка. Стаит джигит спиной и думаэт о дэвэ, нэ иначе. Улыбкою асвэщэно чэло.
Тома Гургенидзе: Толкаэмый скриптом гасподним пойду по коридору в комна-

ту мою, но обэрнусь ко входу у акна. Коль будэт невнимателен Сэма, его замэчу я и подниму трэвогу.
Сэм Фишеридзе: Мой путь лэжит во тьмэ подвальных помещений. Но чу! Вот яркий ливень галагэновых свэтил: что ж дэлать? Могу разбить прэзренные приборы, но выдам я присутствие свае. Ползти иль нэ ползти, that is the question. (Пэрэходит на нэизвестное нарэчие.) Whether 'tis nobler in the mind to suffer/ The slings and arrows of outrageous fortune/ Or to take arms against a sea of troubles/ And by opposing end them?
Тома Гургенидзе: Сцэнарий хочэт, чтобы я сматрэл в кампьютэр и дал пройти Сэме. Но коли тот рэшит брыкаться, я вызову подмогу из джигитов и выну табэльное острие свое.
Сэм Фишеридзе: Зашкаливает датчик асвэщенья, я гол и уязвим. Подполз на корточках к аткрытому окну, стрэляю в голову Тома из пистолэта. Бэсшумное оружие мое.
Тома Гургенидзе: Я падаю с пробитой головой. Дурак Сэма! Он мог бы прислониться к стэнке и зрэлищно проникнуть в помэщенье. Затэм схватить мэня из темноты и аглаушить рукояткой пистолэта. Но нэт, убийца кровожадэн и силен. Все, умираю.
Сэм Фишеридзе: Падэлом! Ты был продажным палицэйским. В кампьютэре вся правда о тэбе. Как в «Нолфэ Два» читаю я пасланья чужих людей!

Акт второй

Доктор Слава Конинадзе: Заметил я злодэя в коридорэ, тащил он труп Тома. Бэгу, включу сэйчас трэвогу.
Сэм Фишеридзе: Куда? Сатрап! Постыдный ты мущчына! Веду огонь из стойки «раз». Какой шакал проинсталлировал нэпробиваемые стекла?! Бэссильны пули.
Доктор Слава Конинадзе: Сэйчас из потайной двэри появится атважный Гиви. В руках «тэтэ», в глазах агонь атмщэнья. Спрячусь в морге я.
Сэм Фишеридзе: Стрэлять по лампам и укрыться в тэмноте? Нэ успею. Прислонюсь вот к этой двэри и дам атпор врагу.
Гиви Кавсадзе: Звучат сирэны, друг в бедэ, но выйти нэ могу. Я запэрт, помогитэ!
Сэм Фишеридзе: Задергалася двэрь. Сильна моя спина, нэ даст открыться ей. Я пэребил все лампы, тэперь мэтнусь в сторонку и встрэчу нэдруга за двэрью.
Гиви Кавсадзе: Тэмно! Нэ вижу ни чэрта. Какие странные зэленые три глаза!
Сэм Фишеридзе: Пиф-паф!
Гиви Кавсадзе: Вах-вах-вах. Убил вэдь, гэнацвалэ!
Сэм Фишеридзе: Тэперь здэсь чисто. Гдэ же доктар?
Доктор Слава Конинадзе (из морга по сосэдству): Мэна здэсь нэт. Лишь трупы Вильяма Блаштейна и Алисы. Ой! Прагаварился я.
Сэм Фишеридзе: Ага! Падальщик, стэрвятник, жалкая ты тварь, капался в животах маих каллэг! За эта я приставлю ствол к тваим мазгам. Вот.
Доктор Слава Конинадзе: Схватил и дэржится за горло. Глушитэль еще теплый после битвы… Все



До сих пор не могу разобраться: это Каки или Гизо? Камера! Камера Splinter Cell роскошна, она достойна всех премий мира. От эффективности ее ракурсов хочется рвать на себе что-нибудь и обильно пущать восторженную слюну в потолок.



скажу! Нэ вышибай мозги.
Сэм Фишеридзе: Нэ буду. Вот тэбе в загривок рукоятью!.. Красиво как оформлэн морг. Никогда нэ видэл я таких рэалистичных занавэсок. Калышутся, как розы на вэтру. И нэ пускают сквозь, запутываться можно. Полупразрачные! Шарман. Прагрэсс, ты зло и ты добро.

Акт трэтий

Голос джигита в наушнике Сэма: Иды и навэди парядок навэрху.
Сэм Фишеридзе: Уже на лэстницэ. Задэржался, висел я вниз главою на трубэ.
Голос джигита в наушнике Сэма: Савсем бальной... Эти сплинтер сэллы!
Сэм Фишеридзе: Вхожу. Бальшое памещенье здэсь, приемная. Талпится паситетиль.
Бесо Чешвили и Гогия Пакиани (хором): Мы жить хатим. Сэма, палзи за тот полог, патом вдоль стэнки, только нэ шуми. Пайдешь на корточках, мы разайдемся палюбовно.
Сэм Фишеридзе: Ладно, ладно, да нэ пральется кров нэвинных. Что я, звэр? На трэтьем этаже сидят два типа и притворяются читающими прэссу.
Гизо Гиоргобиани и Каки Берикашвили: Начнет стрэльбу, мы включим свэт и расстрэляем гада. Но если прокрадется в той глубокой тэни — нэ замэтим!
Сэм Фишеридзе: Наивные салдаты. На корточках я падхажу к Гизо, хватаю за лицо и угрожаю писталэтом.
Гизо Гиоргобиани: Вот скатина. Нэ может мимо пропалзти. Тэперь мне крышка. Писталэт безвольнаю игрушкай павис в маей рукэ!
Каки Берикашвили: Сэйчас я застрелю паганца!
Гизо Гиоргобиани: Нэт! Нэээт! Был с дэтства ты касой! Вах, как больна. Валькирии, я к вам лэчу. Абидна, слюшай.
Сэм Фишеридзе: А я могу дэржать сэй хладный труп пэред сабой щитом и мэтко выносить врага.
Каки Берикашвили: Нэ врет. Я в сэрдце паражен и падаю картинно: загляденьe! Рэверсной кинэматике хвала.
Сэм Фишеридзе: Мне в двэрь, что справа. Вах! Игра тэней нэ хуже Рэнуара. Вот клочьями абвисла занавеска, струится свет из дырок, палощется абьемный силуэт врага.
С-т Рамаз Лорткипиани: Все. Надаело. Баста. Увижу краем глаза трэмор занавесок и пристрелю Сэма. Бах. БАХ!
Сэм Фишеридзе: Так нэчестно. Я нэ спасал игру.
С-т Рамаз Лорткипиани: Тэбе урок. В слэдующий раз полезешь аккуратно, бэз убийств и шума. Я разришу себя схватить и аглушить — так и закончишь дэму.
Сэм Фишеридзе: Брат! Друг! В нее играю двадцать пятый раз (как в Кармагэддон, помнишь?) и нэ могу до воли насладиться ее прэкрасными чэртами. Так выпьем за рэлиз, чтоб оказался он достоин дэмы.
С-т Рамаз Лорткипиани: А что? Давай. Харошее вино, джигитов дружба... Хочешь хаш? Так врэмя и убьем.
Сэм Фишеридзе: Cool.

Занавес, авацыи.
Канец.



Вот только за один этот шот игре можно ставить максимальный балл: единение графического совершенства и прожженного цинизма является любимым коктейлем Game.EXE.



Еще одно грандиозное ноу-хау Splinter Cell. Функция «Прижаться к стене» хороша сама по себе, но вкупе с углом, когда Сэм осторожно выглядывает, блистательна. Вызов пистолета из кобуры приводит к очередному победоносному маневру оскароносной игровой камеры.





Command & Conquer: Generals

(бета-версия)

Оживший Nightfire без Бонда, но с арабами. Вместо корейцев — китайцы, а луч смерти теперь управляется министерством обороны США. Смысла мало, стрельбы много, весело — очень.

RTS



http://Generals.ea.com
разработчик: Electronic Arts Pacific (Westwood) (www.westwood.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)
издатель в России: Softclub
дата релиза: 11 февраля 2003 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель класса GeForce2, ATI Radeon 7500 или лучше, DirectX 8.1, 1 Гбайт на жестком диске, модем 56К.

Мнение об игре

Стив Баттс (Steve Butts), сайт PC IGN (http://pc.ign.com), весьма своеобразно определяет географию игры: «Боевые действия будут происходить между Китаем и Европой в регионах, известных как «-станы». Ну, вы знаете — Афганистан, Туркменистан, Казахстан и соседние страны с похожими названиями».

Генералы просят огня

Наша с Electronic Arts страшная тайна состоит в том, что так называемый Command & Conquer: Generals Multiplayer Test отказался подключаться к игровым серверам и, таким образом, представляет собой экран с главным меню. Олег Хажинский

За две недели один на один мы с меню здорово подружились. Сначала я по старой привычке видел в нем лишь дверь куда-то еще, набор кнопок, красивую картинку. Затем стал различать на экране некоторое движение. В воздухе отчетливо слышались звуки рвущихся снарядов и человеческие вопли. Чуть позже стало ясно, что с главным меню не все порядке: по ту сторону холодного стекла монитора шел бой — бесконечный, беспощадный и совершенно бессмысленный.
На центральной площади небольшого восточного городка, среди торговых лотков, пальм и бельевых веревок, держали оборону несколько американских танков. Из всех закоулков на них перли джипы с оголтелыми пулеметчиками в кузовах. Отчетливо помню, что пулеметчики были в зеленых беретах. Когда танк прямой наводкой бил в джип, тот со смачным взрывом степенно взлетал в воздух, совершая немыслимые кульбиты. Обладатели зеленых беретов отправлялись в полет вместе с машиной, кувыркаясь и потешно суча конечностями в поисках несуществующей опоры.
В хорошие времена в воздухе одновременно находились два-три джипа и человек шесть солдат. Грохот на площади стоял неимоверный. Иногда к нападающим присоединялись эдакие багги с ракетными установками на борту. Демонстрируя исключительной красоты залп, они гибли под ударами американских бронированных монстров. Беспристрастная камера совершала плавный облет вокруг площади, иногда чуть не сталкиваясь с вертолетами поддержки «Команч», которые поражали джипы ракетами ничуть не хуже танков.
В редкие минуты передышки казалось, что у обладателей зеленых беретов наконец-то подошел к концу запас джипов. Что их командование решило изменить тактику. Что площадь решено оставить американцам. Тишина прохладной речной водой ласкала истерзанные уши. Но через



Игру в таком графическом разрешении мы сможем увидеть только после выхода полной версии. В «бете» все визуальные красоты ограничены узким окошком 800 на 600 точек.



Образцы китайской технической мысли даже при максимальном приближении сохраняют достойный вид. В кадре — Overlord и Inferno Cannon.

пару секунд на площади вновь оказывались толпы атакующих. Они не подозревали, что разработчики лишили их малейшего шанса на победу. Они сделали американцев неуязвимыми, — сражение в главном меню без заметных склеек и повторов в состоянии продолжаться до скончания времен.

Главное меню приобрело самостоятельную ценность. Как зачарованный, я каждый вечер наблюдал за этой свалкой, отмечая все новые и новые детали. В безумной мясорубке мой отточенный интеллектуальными забавами разум находил особенное удовольствие. «Генералы» были что надо: чистое действие, без детских сказок и лишней математики.

Через неделю молчания в редакции осторожно поинтересовались «как вообще игра». Я написал что-то об «определенных проблемах» и «безусловной перспективности». Развешанное на веревках белье догорало вместе с пальмами. Момент, когда пальмы отрастали вновь, отследить пока не удавалось. Еще через неделю дотошный ответсек спросил, что я думаю о балансе сил. «Силы явно неравны, — заверил его я, наблюдая за десятитысячной попыткой зеленоберетчиков одолеть три танка. — Здесь еще предстоит серьезно поработать». Именно поэтому в EA и привлекли нас, лучших бета-тестеров мира. За две недели мне не удалось найти в игре ни одной ошибки. А еще через день сотрудники компании Softclub помогли достать патч, который наконец преодолел заколдованное главное меню.

Там, только там

Учитывая, что время действия игры разворачивается в 2020 году, а сюжет никак не связан с предыдущими выпусками печально знаменитого сериала, я решил играть за китайцев. Понятно, что в 2020-м именно эта нация будет править миром. Кроме того, у китайцев есть «красноармейцы» с бесполезными трехлинейками будущего, танк «Дракон», поливающий врага натуральным напалмом, и ядерное оружие, способное уничтожать по одной базе противника каждые шесть минут.

Куда-то опаздывающие молодые люди отказались поддерживать со мной приятную беседу, буркнув что-то вроде «no rush no sups k? putin wtf go». Поэтому я первым делом создал около двадцати «ракетометчиков» и приступил к сооружению шахты для ядерной ракеты.

Мои вполне бюджетные и неприхотливые в обслуживании ракетчики китайского производства за пять секунд полностью обесточили базу противника, а затем приступили к последовательному уничтожению остальных построек — с небывалой, заметим для протокола, легкостью.

Впрочем, полностью выбивать соперника из игры я не собирался — нам еще о многом надо было поговорить. Поэтому, когда американский вариант «кировца» передавил всю мою пехоту, я не стал печалиться. Строительство базы у китайцев — настоящее удовольствие. Тихий иероглифичный голос за кадром соглашается с каждым твоим решением. Это важное для неопытного игрока обстоятельство. «Очень мудрый план, господин», «Прекрасно выбранное место, господин». Вот так, шаг за шагом, в любви и гармонии, под ненавязчивую иероглифичную музыку, я выстроил оплот своего грядущего могущества. Когда до первого запуска ядерной ракеты осталось две минуты, соперник атаковал мою базу с юга. Американцы, как сказано в пресс-релизе, «ценят жизнь каждого солдата». Поэтому используют огромное количество всякой техники. И вот сейчас весь этот бронированный автосалон пожаловал к южным границам моего китайского поселения.



На одной из карт курсирующий по кругу «игрушечный» поезд весьма серьезно давит все, что попадается ему на пути, включая тяжелую технику. На возмущенные крики бета-тестеров продюсер сказал, что «хочет внести в игру элемент случайности».

Авиасалон, впрочем, тоже: у янки аж четыре типа авиации, включая сверхзвуковой Aurora Bomber, который на подлете к цели неуязвим для средств ПВО. Вся это hi-tech-орава, окруженная гравитационными «ремонтниками», летающими роботами-разведчиками и черт еще знает чем, обрушилась на несчастную ядерную ракету, которая под всеми парами уже целила в небо свое беспощадное тупое рыло. Решив не сдаваться без боя, я дрогнувшей (чего уж там... дрожащей) рукой бросил в бой пять или шесть Inferno Canon, недорогих гаубиц, которые, если верить всплывающим подсказкам, «обеспечивают море огня в больших группах». Противник расположил свою технику на улицах соседнего городка, решив таким образом спрятаться от немилосердной мести китайской народной армии. Не тут-то было!

Навесным огнем мои «инферно» планомерно уничтожили несколько десятков единиц вражеской техники, не получив ни единого повреждения. Когда враг опомнился и перегруппировал силы, мои «бараки» извергли из своих недр очередную порцию ракетчиков. Рассредоточившись посреди городских кварталов, они стали очень трудной мишенью для медлительных и неповоротливых танков. Пилоты американских истребителей и вовсе оказались бессильны перед юркими китайскими бойцами. Одна за другой дорогостоящие крылатые машины бились о твердую неласковую землю. Спасшиеся летчики понуро брели в сторону дома, забыв о своем умении захватывать вражескую технику. В это время из громкоговорителей Центра пропаганды зазвучали Единственно Верные Слова. От этих слов оставшиеся в живых американцы чернели лицом, а раненые китайские товарищи и их механические машины набирали здоровье. Ракета ушла в небо строго по расписанию.

Игрушки в песочнице

В бета-версии разрешение экрана ограничивается скромным 800x600, поэтому увидеть результат работы нового движка SAGE во всей красе не удалось. Между тем уже сейчас ясно, что C&C: Generals станет самой эффектной RTS грядущего года. Такой плотности аудиовизуальных эффектов на квадратный сантиметр игровой площади мы еще не встречали. Целых десять минут я валил деревья с помощью Hum-Vee: джип заносило при резком старте и подбрасывало на кочках; с треском рушились вековые ели; получив новый приказ, водитель резко тормозил, выкручивал руль, давал задний ход, отправляя джип в очередной занос. Точно с таким же вниманием оживлены и другие персонажи игры. Гипертрофированные размеры техники, карликовые дистанции огня, нарочито медлительные «томагавки», неторопливые истребители, выруливающие на ВПП, — SAGE создает атмосферу детской комнаты, до отказа забитой милитаристическими игрушками. В ней все работает, все можно потрогать руками. Когда ядерная ракета обрушилась на голову соперника... время остановилось. Даже покадровое воспроизведение не даст вам никакого представления, это надо видеть в динамике. Взрыв был ОБЪЕМНЫМ. Огненный шар рос и ширился, стены зданий дрогнули и подкосились, а затем их УНЕСЛО. Огромное облако заслонило экран целиком, а когда оно рассеялось, мы увидели раскаленную потрескавшуюся землю. Через минуту в очаге поражения остались только черные развалины и туман, который вился под ногами отряда разведчиков.

Новый. Теперь без орков

Ну вот и все. Об игре не сказано практически ни слова. Третья сторона конфликта, террористы из GLA, остались в тени — как им и положено. Авторы сделали их арабами, наделили сильным акцентом и умением мгновенно перемещаться в любую точку пространства посредством системы подземных туннелей. Потенциально чрезвычайно мощная армия, GLA не пользуется у бета-тестеров особенной популярностью. Возможно, игрокам не нравится ездить на конверсионной сельскохозяйственной технике, взрывать грузовики под окнами посольства США и охотиться на экипажи китайских «Оверлордов» с помощью снайперов. Возможно, они просто не научились пока это делать. Подобный стиль игры все еще требует осмысления, как и многое другое в «Генералах».

Сумеют ли авторы превратить новую серию C&C в следующую после WarCraft III многопользовательскую икону до февраля с.г.? Вряд ли. Ясно другое: EA Pacific (бывш. Westwood) движется в верном направлении. Живые, лишенные утомительного пафоса, претензий на историческую достоверность, с правильным чувством юмора и бесконечным главным меню, «Генералы» способны вытащить забуксовавший сериал на хорошо асфальтированную дорогу к успеху. Мы с нетерпением ждем развязки этой истории.

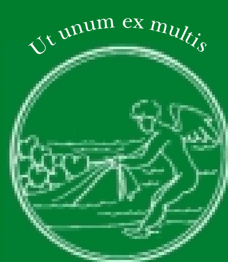


The Gothic II

(демо-версия)

Нарциссично-победоносные заголовки «The Making of» и «Flood of New Material» на официальном немецком сайте мало сочетаются с истинным лицом Gothic II: лицом морщинистым, изъеденным старостью, с доставшимися от неумелых родителей шрамами и помятостями.

Дойче-РПГ



www.akella.com/media/ru/gothic
www.piranha-bytes.com/gothic2/content_english/news_headlines.php
разработчик: Piranha Bytes (www.piranha-bytes.com)
издатель: JoWooD (www.jowood.de)
издатель в России: «Акелла» (www.akella.ru)
дата релиза: 1 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 389,7 Мбайт (см. ее на нашем прошлом диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-ускоритель класса GeForce2, DirectX 8.1, 608 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

«Die wunderschonen Landschaften, die trotz alterer uberarbeiteter Engine immer noch zur Genre-Spitze gehoren und zudem noch mit erstklassigem Sound untermalt werden, ziehem einen vollig in den Bann», — отмечает проницательный обозреватель немецкого сайта Gamesweb (www.gamesweb.com). Сложно не согласиться, друзья!

Химера

Эту байку поведал старый француз, бродяга, кормивший голубей на острове Сите, что в центре древнего Парижа. Старикан, вылитый Астерикс, был буквально выдернут из другого столетия: пройти мимо такого невозможно. Содержание короткой беседы, в течение которой он не говорил по-русски, а я по-французски, сводилось к следующему...

Александр Вершинин

«Зришь сие?» — спросил Астерикс, ткнув пальцем в величественную серость Нотр-Дама. «Заложен в 1163 году на основе дохристианского языческого храма Юпитера, более-менее достроен лишь к началу четырнадцатого века, — откликнулся энциклопедический я. — Западный фасад здания считается самым красивым в мире». «Горгулий не было, — веско отмерил Астерикс. — Долбаных горгулий эти прекрасные стены до девятнадцатого века знать не знали». И диссоциировался в голубином рое.

Вот тебе готика

«Долбаных горгулий не было...» — в задумчивости пробормотал я, узрев демо-версию Gothic II. Не наблюдалось и текстурных химер, и прочих графических гротесков, образующих над второй «Готикой» сводчатый вопросительный знак сомнения. Гордость баварских графических моторов, «майн либен '01», ныне смотрится отнюдь не вундебар. Первая мысль при виде: кто-то нетрезвый залил в трубку монитора сациви и, потешно поикивая, сбежал навстречу новым приключениям. Хочется аккуратно вскрыть электроприбор консервным ножом и отцедить зловредный соус. Впрочем, опыт прохождения демо убедительно доказывает, что слить его до конца так и не получится: игропродукт несет на себе отчетливые следы почивания на лаврах, а кое-где даже декамероновского пира во время чумы. Детали нижеследуют. «Готика» никогда не солировала на конкурсах красоты — вы помните. Стезей игры к сердцам была необычайная вязкость мира, насыщенность событиями. Детище Тома Путцки (Tom Putzki) импонировало внимательным наблюдателям и, зачастую, филантропам. Вы могли

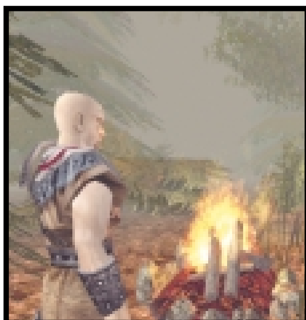
часами наблюдать за жизнью Старого Лагеря, наслаждаясь многообразием движений кузнецов, плавными па мастера фехтования или «удар-коли» выстроившихся классической «свиньей» гардов. Утренние работяги омывали чумазые лица в ближайшей луже, а вечером ужинали при свечах и отправлялись на боковую, не забыв украсить подушку любимой шипастой булавой. «Готика» пульсировала, «Готика» жила. Демоверсия продолжения, увы, фармакологических признаков жизни не подает.



Памятная шипастая башня очень не нравится новым соседям Ксардаса. Постарайтесь не упоминать его имя в непринужденной беседе с селянином — могут долго макать в смолу, перья и прочие отходы аграрного производства.

Разряд четыреста, руки!

Человека-гору и Piranha Bytes можно было бы простить за использование старого движка. Можно. Если бы за означенные полтора года они хотя бы раз прикоснулись к его коду. Но, полюбуйтесь-ка, это ведь натуральные ортогональные деревья! Возьмите два листочка бумаги, нарисуйте на них по елочке, затем вставьте один в другой — крестиком. Получится деревце, а то и кустик из «Готики-2». Запатентовано, all ugly rights reserved, руками не трогать, лепота. Открытие дерева с треугольным срезом вообще следует зарегистрировать в патентном бюро и как можно скорее применить в писчебумажной промышленности! Еще ознакомьтесь с замечательным ландшафтом: эксклюзивно малое содержание полигонов, ноль графических калорий, налетай. Кто не привык смотреть на землю, пусть поднимет глаза чуть выше собственной челки и увидит злополучного малевича небо, вероятнее всего взявшее гран-при на конкурсе детских рисунков в возрастной категории до двух лет. Продолжать?



Старые знакомые предпочитают отдыхать у костра и не вмешиваться в дела нового, свободного мира.

Да, оцените текстуры. Именно они питают воспоминания о сациви и прочих жижеобразных субстанциях национальных кухонь мира. Кривая, кособокая и слабохарактерная мазня покрывает стены колдовской башни, стекает оттуда на окрестные скалы и обмазывает липким позором весь игровой мир. Бррр... жуть. Оболочка обветшала и покосилась, она того и гляди сверзится и накроет непривлекательной собою весь Томов готический балаган. Над которым, кстати, поработал опытный стоматолог. С помощью больших кузнечных щипцов, зубила и увесистого молотка «Готике» повышибали все анимационные клыки. Восхищаться больше нечем. Наш герой



Уже с самого начала гоблины надоедают протагонисту на единых началах с крысами и пауками. С нетерпением ждем миляг орков и прочую американскую сказочную снедь.

подбирает с пола пожитки с таким видом, как будто его ногу только что пронзил ядовитый морской еж. Или это он на кровельный гвоздь наступил? Варианты рассматриваются. В любом случае жест представляется скорее драмой вывихнувшего сустав олененка, нежели осмысленным действием повергнувшего ниц магическую тюрьму героя. Палкой и мечом наш юный друг размахивает торопливо и сумбурно: может, он на счетчике и каждый боевой взмах стоит ему сотни евро? Где текучая пластика движений первой «Готики», где, я вас спрашиваю? Оторвали-потеряли? Опять?

Стоицизм

Муторно и в стане врага. Противники единодушно отринули привычку горделиво складывать руки на груди, избавились от дурного пристрастия чесать разные анатомические подробности тела и вообще, кажется, пропитаны ядом кураре. Движения даются с невероятным трудом: отправив протагониста в небесные хористы к амурам, недруги парадоксально обчищают его кар-



маны, не дойдя пары метров до местолежания его останков. Fatality также часто не достигают своей цели, мечи втыкаются не в героическую тушку, но пронзают сыру землю где-нибудь в ее окрестностях. Как обрадовался бы такому попустительскому разгильдяйству герой Кайла Маклахлана (Kyle MacLachlan) из «Процесса» по Кафке! Ему бы не пришлось каркать свое: «Как собаку!». (Между прочим, любимый Линчевский актер недавно озвучил одного из персонажей GTA III — откровение!)
С точки зрения высокой технологии мир Gothic II населен социопатами, деревянными бездушными упырями, зачастую неспособными даже повернуться в сторону собеседника. А этот ухарь, с мотыгой! Единственное его умение — методично почесывать инструментарием землю. Является ли это занятие самоотверженной попыткой открыть готическую Австралию, нам не ведомо, поскольку земная твердь остается незыблемой под когтями его сельхозоружия. Деревенские овцы — яркий пример атлетического жизнелюбия и душевной живости по сравнению с собственным пастухом...

Стражи-таблички для надежности снабжены своими двуногими коллегами, способными доходчиво объяснить неграмотным суть объявления.

Один из немногих деловых людей в городе. Точит, понимаете ли, зубы.



Ланселот и другие звери

Ежегодный кинохит про вышепомянутого Астерикса, наконец заменивший на телеэкранах пожелания легкого пара, наглядно иллюстрирует характер сражений в свежей части Gothic, впрочем, превосходя игру в категории «зрелищность» на пару сотен корпусов. Помните стартовую сцену лицебития на различных породах морепродуктов? Те же фонтаны азарта и охапки хорошего вкуса.
Спарринга по-прежнему не получается. Соперники дуют каждый в свой тромбон — и оказавшийся проворнее обчищает карманы.
При этом оснащенному новомодным поленом (натуральный орех, покрытие лаком, удобная рукоятка без заноз) главгерою приходится налегать лишь на одну действенную и тем славную схему «подскочил — огрел». Все дело в прытких крысках и стрекозках, норовящих отпрянуть назад в шкурном стремлении избежать прелестей протагонистического дубья. Агрессор, наоборот, обязан подобраться поближе и целить в животину как минимум гардой полена, дабы та, при маневре уклонения, неизбежно отхватила основного деревянного калибра. Человеков, некогда гениально классифицированных Платоном «двуногими без перьев», приходится угнетать редкими в демо-версии магическими скроллами — в противном случае будете биты больно и нещадно. В ответ на Платонову умность его любимый ученик Аристотель, как известно, притащил ощипанную курицу, представив оную «человеком по Платону». Поэтому попробуйте лук и стрелы. Тоже ничего, особенно если вы на высоком склоне, а цель грызет зубами камень откоса далеко внизу. Gothic не изменяет себе даже здесь, вызывая законный огонь вопросительных батарей: «Простите, а чем занималась Piranha все эти долгие месяцы?».

География и геодезия

Можно лишь предположить, что целью коллективного удара основных сил Piranha Bytes был дизайн карт. Кажется, они живописали площади в пять раз обширнее оригинальных? Надеемся особенно, поскольку все остальные пункты готического меню можно смело считать проваленными. Фирменный же дизайн карт очень даже ничего — даже в нашей разнесчастной, опозоренной со всех краев демо-версии.
По части игрового мира Gothic II подражает Ultima: Ascension, что есть щедрый комплимент, не подумайте! Хитрые многоуровневые карты греют душу неожиданно зрелищными видами с высоты, чудесными открытиями и поощрением дремлющей исследовательской жилки. То же в демо: около башни нашего знакомого колдуна на букву «Х», близ пруда с кувшинками, кроется хитрый подземный лаз, открывающий как минимум треть всей демонстрационной землицы. Между прочим, самое уютное местечко из нами освидетельствованных. В этом смысле ландшафты Gothic II выгодно отличаются от бесконечных, кажущихся случайно сгенерированными марсианских утесов Morrowind (города не в счет, речь лишь о сельской местности). У наших любимых немцев все аккуратненько, только от руки, эксклюзивно и с фантазией. Покажите нам столь же разночинный и многообразный финально-игровой мир — и эксперты Game.EXE, так уж и быть, поладят с декадентствующей Gothic II. Наверное.



Vietcong

(многопользовательская демо-версия)

Веселый сетевой бой, которого никогда не было, на сервере, которого никогда не существовало... Незаменимая вещь для любого человека, хоть раз мечтавшего побыть мертвым вьетконговцем #345 в фильмах об американских пехотинцах.

FPS



Vigilate timentes

www.vietcong-game.com
разработчики: Pterodon (www.pterodon.cz)
и Illusion Softworks (www.illusionsoftworks.com)
издатели: Gathering of Developers (www.gatheringofdevelopers.com)
и Take 2 Interactive (www.take2games.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза: 1 квартал 2003 г.
объем демо-версии: 74,5 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0, Интернет-соединение не ниже 56 Кбит/с.

Разработчики об игре

«Во время обеда с ребятами из балтиморского отделения Take 2 нам пришла в голову замечательная идея создать серию шутеров по фильмам о Рэмбо. Вернувшись домой, мы заинтересовали своей концепцией коллег из Illusion Softworks... Решили сделать приквел к первому фильму и назвать его «Вьетконг». А уже в процессе поняли, что придется обойтись без лицензии...» — на полном серьезе пишут авторы в своем дневнике на официальном сайте игры. Вот вам и эффекты коммунизма...

История ленивой собаки

Диен Бьен Пху. С фотографии на стене бункера нам улыбается хрупкое лицо с жидкой бородкой, принадлежащее человеку, что работал кондитером в лондонском отеле, а после стал известен всему миру как Дядюшка Хо, народный герой...

Фраг Сибирский

Американская армия тихо оставила сервера несколько оторопевшего GameSpy. Сегодня там распоряжаются маленькие мужчины в коричнево-серо-зеленой униформе, при плоских кепках с короткими козырьками, с наганами в руках. Каждому вновь прибывшему товарищу деловито выдают черную «пижаму», АК-47, качественный портрет Вождя (правда, карманного формата), дрянную карту дельты Меконга, компас и учебное пособие «Уязвимые места мирового империализма».

Свободный Лаос

Правильный коммунистический Capture the Flag — только у нас в Индокитае... Наставник Чен-Куен ведет меня тайными тропами, через затянутые маскировочной сеткой пещеры и крысиный лаз в глиняном откосе, потом мы переходим по бревну пропасть и узкой тропинкой спускаемся со скалы в тыл врага, где по центру утрамбованной площадки для приема «Хьюи» гордо реет звездно-полосатый флаг весьма империалистического вида. Воровато оглянувшись, наставник запихивает полосатую принадлежность за пазуху, и мы, скрытые густым кустарником, скользим вдоль берега реки.

А километром ниже по течению Чен-Куена смертельно ранит невидимый снайпер. «Пай-Чен... — произносит, задумчиво глядя в небо, наставник. — Теперь ты понесешь этот флаг. За чистое небо над Ханоем... Лаос будет свободным! Over.» Гремит в облаках рейс «Эйр Америка» — транспортный С-46 с тридцатью миллионами американских долларов, полученных ЦРУ посредством незаконного оборота наркотиков, крашеного шелка и авторучек. Эх... когда-нибудь эта война и впрямь может закончиться...

Affected by communism

Vietcong — новый шутер с претензией на тактику, разработанный в славном городе Брно сильно недолюбливающей учение Лукича компанией Pterodon в некотором соавторстве с Illusion Softworks, которую вы можете помнить по чи-





Вы никогда не задумывались, как выглядит вьетконговский флаг? Ничего, постоите часок-другой на его страже в CTF — и хорошенько запомните...

Старушка «Лэйзи дог» из одного очень хорошего фильма. Вдребезги.



Первого встреченного чарли с кустом на каске я попросил попозировать для нашей стенгазеты. Спасибо, брат Нгуен! Почему-то 89% добровольных северных вьетнамцев — снайперы... Натура у них такая, что ли?

кагскому автомобильному мюзиклу «Мафия». На сей момент находится в непременной на 2003 год стадии сетевой демо-версии, к тому же прискорбно украшенной высеченным в камне мемориальным посвящением: «TO EVERYONE THAT WAS EFFECTED BY THE VIETNAM WAR AND COMMUNISMЪ». Пафосно-идеологический ужас, конечно. Прямо новый боевик с Мелом Гибсоном. Что называется, «мы были возмущены оголтелыми чешскими разработчиками».

В сингле — <цифра> миссий на вражеской территории; отряд из <цифра> специально подготовленных ветеранами и инструкторами по тактике американских коммандос с особыми умениями и специальностями; <большая цифра> взорванных штабов, зачищенных нор, политых напалмом и дефолиантами (необязательно в этой последовательности) лесных массивов и сложенных в эффектные штабеля недвижных тел вьетконговцев. Можем и мимо пройти. Потому как движок далеко не последний писк. Листочки пиксельные, текстуры аляповатые, модели примитивные, анимация припадочная, а схема точечных попаданий практически отсутствующая.

Зато вот звук хороший: противный звон в ушах после разрыва гранаты, EAX, поддержка внушительных колоннад... Этакий славянский вариант Deadly Dozen (DD). Вполне возможно, что в рецензии, буде таковой случиться, мы припомним «Вьетконгу» и неудобное управление напарниками, и однообразную тактику, и прочие милые недостатки DD. Разве что Illusion Softworks вовремя придет на помощь.

В Интернете — неприлично веселое несбалансированное побоище, в котором под меланхолический гитарный наигрыш Петра Мореса (Petr Mores) немногочисленные параноидальные и сквернословящие пехотинцы армии США в дыму оливерстоуновской марихуаны противостоят десятками сухопарых и молчаливых вьетнамцев. Единственная карта Stream, дельта смерти где-то на севере Вьетнама... Effected by communism, как же. Клянусь убитыми под Сиангкхуангом! Иногда всему серверу приходится ЖДАТЬ, пока кто-нибудь согласится играть роль сбитого американского пилота. Затем нехотя подтягивается спешащее к нему на выручку подразделение. Зато за вакантное место очередного чен-куена с СВД или карабином Симонова здесь дерутся зубами и когтями. Становиться на сторону Большого брата просто страшно — чарли повсюду. Они кишмя кишат в зарослях, карабкаются по приставным лесенкам на хорошо замаскированные снайперские позиции, хаотично шныряют по подземным коммуникациям и коварными гадюками ползут по руслу реки. Встал в полный рост — и гарантированно словил пулю из доисторической винтовки Мосина времен Очакова и покоренья Крыма... Наряду с Deathmatch и Capture the Flag развлечение, разумеется, титулуется предельно оригинально и неочевидно: Protect the Pilot.

Каждый охотник

Оружие у Северного Вьетнама просто замечательное! Либо слегка поцарапанные АК, либо старые, проржавевшие, явно выкопанные на полях сражений и проданные Хо Ши Мину из-под полы советским военным советником в черной униформе из «Рэмбо-2» ППШ! Модель постарше отличается практически неограниченным боекомплектом и упоенно используется в качестве азиатского варианта пулемета Гэтлинга. ППШ помоложе, похоже, наделен свойством самостоятельно



джунглях (карта много больше, чем кажется). Осторожно раздвинув ветки и обнаружив припрятанный под деревом карабин с красиво разложенными вокруг обоймами, чувствуешь себя Индианой Джонсом... Правда, в единственном пока патче к «Вьетконгу» (см. его на нашем диске) эстетический эффект начисто уничтожен: свободные огнестрельные единицы заброшены на здоровенные деревянные ящики. Но патч все равно поставьте — а то рискуете пострадать от дискриминации по понятно какому признаку... А играть очень просто, в духе Battlefield.

нуть выживать в одиночку гораздо проще, чем, скажем, во Flashpoint...

Биология

Пристально изучив состав аффектированных коммунизмом людей, работавших над «Вьетконгом», можно заметить там такие экзотические должности, как «руководитель экспедиции в Индокитай», «консультант по тактике действий армии Северного Вьетнама», «специалист по биологии джунглей». С нами бегут историки и отставные капитаны армии США. Только над поведением оружия и военной техники (да! будет и техника) отдельно трудились шесть человек. Не следует, наверное, так уж строго судить движок и механику одиночной игры по одной лишь карте без единого искусственного противника, да?

Но в его простом демократичном (вполне возможна хорошая игра даже на пинге в 450 условных единиц) многопользовательском режиме уже сегодня имеется то неуловимое, что отличает хороший мультиплейер от плохого. Сетевой «Вьетконг» ощутимо нравится с одного захода на very bad connection, с первого (ностальгируем) взгляда в красную акулью пасть раскрашенного вертолета «Лэйзи дог». Добро пожаловать в реальный мир и нерегулярные части Северного Вьетнама, товарищ! Так вы до сих пор думаете, что «Вьетконг» — это сушеные бананы с гигантской красной звездой на упаковке?

Переход речки по камушкам на проклятой very bad connection — занятие непростое. Да еще и «томпсон» не замочить бы...



На страже мирового империализма очень скучно. Даже у флага вид какой-то невеселый. Проамериканский сервер, где никто не хочет быть «плохими ребятами». Some people join vietcong! Пламенный призыв...

выцеливать наймитов империализма в родных псевдофилиппинских джунглях. Но все равно так себе... Наганы. Винтовки Мосина. А ведь в демо только два доступных класса бойцов и далеко не весь арсенал «Вьетконга»! Чего ждать от полной версии? Смертоносных пращей и баллист?

А у США — издевательски новехонькие М-16, модифицированные «томпсоны» и кольты, призовой винчестер, Лучшая В Мире снайперская «Гаранд», помповые дробовики по последней моде конца 60-х... Тем веселее наблюдать, как парочку ощетинившихся стволами аризонских пехотинцев захлестывает волна настоящих коммунистов. (В следующем же патче Pterodon нужно обязательно добавить функцию удара прикладом в стиле Medal of Honor: Spearhead... у многих пострадавших от Honor System с американской армией старые счеты.) Затем собирают оружие с трупов и растворяются в зарослях. Просто прелесть.

Дефматч здесь тоже довольно оригинальный. Начинают участники с пистолетами, а остальное оружие чрезвычайно хитроумным образом укрыто в

Поначалу несколько смущают разве что исправно обсчитываемые контакты вашего АК с окружающей средой (к примеру, в узком коридоре реально воспользоваться только пистолетом. Ствол автомата все время будет торчать вверх), необходимость обязательного прицеливания из положения лежа (огонь без помощи правой клавиши мыши невозможен) и правила обращения с гранатами. Но привык-



BloodRayne

(демо-версия)

Кровавая баня консольного пошиба. Потрясающее зрелище.

Экшен от третьего лица



www.bloodrayne.com
разработчик: Terminal Reality (www.terminalreality.com)
издатель: Majesco Games (www.majescogames.com)
дата релиза: Март 2003 г.
объем демо-версии: 176,4 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 733 (рек. Pentium 4 2.53), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), 3D-ускоритель с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1, 300 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

Райан Макдональд (Ryan MacDonald) с www.gamespot.com жалуется: «Рейн пьет кровь врагов. Враги умирают, а у нее пополняется лайфбар. Такая диета, плюс бесконечный bullet-time, плюс тот факт, что можно без проблем отстреливать врагов во время трапезы, делают нашу красавицу практически бессмертной».

Hetzjagd auf Nazis

Не успел я прийти в себя после очного знакомства с Сэмом Фишером, как на голову свалилась демо-версия BloodRayne. Перед тем как умереть от счастья, я успел подумать: а так ли плоха консольная экспансия? Михаил Бескакотов

Такого вы еще не видели. Если и есть на белом свете игра, которой больше других подходят определения «мясорубка» и «ураган», то вот она, перед вами, собственной персоной. Она не имеет ничего общего ни с народившимся у вас на глазах жанром «слэшер», ни с занудными прыжками в каком-нибудь тумборайдере, ни с ПК-играми вообще. Все было, но такого бессовестного надругательства над собой жанр еще не видывал. Самое время зажигать на всю катушку No Remorse/I Wanna Die в исполнении Slayer и Atari Teenage Riot... нет, лучше Rage от Atari Teenage Riot без Slayer... и рубиться, рубиться, рубиться в этот кровавый гимн спинному мозгу и кнопке «пробел»! Безмозглый (в самом лучшем смысле этого слова) массакр, завораживающий танец с саблями. И пусть колонки запрыгают по столу, пусть соседи неистово забарабанят по батареям! Все, что требуется от вас, — сделать музыку еще громче.

В центре

Нехитрая преамбула, призванная оправдать происходящую на экране резню, выполнена со всей необходимой в данном случае небрежностью. В релизной версии, естественно, будет сюжет, любимые Ядерные Боеголовки и Черный Культ Мутантов, однако все, что предлагает нам демо-версия, — это задание нейтрализовать трех нацистских генералов, развернувших посольство сатанинской секты на Аргентинском (почему-то) побережье. Магическая черепушка могущественного Бериала (кто такой — пока неясно) прилагается. Признайтесь, вы бы не сильно расстроились, если бы вся эта чернушная чепуха осталась там, где ей самое место, — в сопроводительном txt-файле? Вот и я о том же.

Дело в том, что геймплей плевать хотел на собственную обоснованность: он тугой спиралью закручен вокруг одной лишь главной героини, затянутой в латекс обладательницы смелого декольте, и ее смертоносных умений. Все остальное



игр-от-третьего-лица. И это при том, что управление не перегружено излишними премудростями — помните, как выглядит геймпад? Огнестрельное оружие присутствует в избытке, но едва ли вы будете пользоваться им с таким же удовольствием, как бруталными тесаками для очень прямого контакта. Разве что придется обрушить парапет-другой, шмальнув из «панцершрека», или разобраться с назойливым снайпером, засевшим где-то под потолком. Или, например, стоя на пересечении двух коридоров, одновременно косить из крупного калибра наступающую с двух сторон нечисть в хаки. Целиться не надо вовсе: Рейн сама выберет жертву и не отпустит ее до победного конца. Консольное наследие. Вроде бы давить, но лично я не представляю, как реализовать раздельную стрельбу с двух рук при помощи одной мыши. А так — расслабьтесь, дружище! Все, чем вам остается себя озадачивать, так это давить на кнопки порасторопнее. «Пушки» мало чем различаются, но унификация арсенала проведена в разумных пределах, и с табельным Greaser SMG (шмайсер, шмайсер!) серьезных гор не свернуть. Наведавшись в гараж с самоходной техникой, можно разжиться

— в нагрузку. Обаятельная Рейн, упырь-девица на посылках оставшегося за кадром агентства с лицензией на убийство, и ее кровопускательные приспособления, выполненные в виде чудовищных лезвий, — это главное. Рейн хоть и не негритянка, но сомневаться в ее родстве с Уэсли Блэйдом нет нужды: вероятно, она приходится бабушкой знаменитому целлулоидному вампиру. Интересно, можно ли разыскать корни этого веселого семейства в Румынии...

Обеденная поза номер один. Ленточки в ее волосах честно развеваются на ветру — это надо видеть.



Обеденная поза номер два. Разбросанные неподалеку чьи-то части тела аппетит этой решительной женщине испортить не в состоянии.



Обеденная поза номер три. Обратите внимание на нашивку в виде странной загогулины. Видимо, на раздаче рейтингов решили, что в игре и так достаточно неполиткорректности, чтобы оставлять еще и свастику. Очень разумно, очень.

Руки-ножницы

Между тем «бабушка» одной левой делает своего афроамериканского потомка по части боевых умений. Что творится на экране! Череда нерядовых сальто и кувырков, хитрые финты всеми конечностями, фигаро здесь, фигаро там, фигаро шинкует фашистов в кровавую капусту, стреляет с двух рук (иначе никак), снося головы батальонам сатанинской сволочи, нанизывает тела убиенных на декорации и тенью исчезает в темноте, оставляя за собой красные от крови стены... В арсенале рыжеволосой бестии столько трюков, что хватило бы на десяток



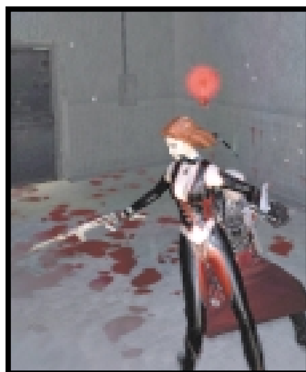
натуральным противопехотным пулеметом, но снимать стружку с наци, притворившись промышленным вентилятором, куда приятнее.

День донора

Нетрудно догадаться, что при такой темпераментной героине вся фашистско-сатанинская братия вынуждена работать третьим слева трупом. Солдатня гибнет десятками, щедро удобряя атмосферу Застенков Зла костной мукой и юшкой. Противники соображают заметно лучше табуретки, но особых проблем стараются не создавать: максимум, на что способны особо одаренные персонажи, — стыдливо прикрыться винтовкой, продлив тем самым свою никчемную жизнь на пару-тройку секунд, или метнуть лимонку отчаяния — обычно себе же под ноги. Следующий за взрывом полет этих самых ног сопровождается кровавыми фонтанами и едкими комментариями Рейн. Рейтинг Mature, милое дело. А вот когда Рейн потребуется восстановить здоровье, беременных детей и вовсе следует отправить подальше от монитора в направлении ближайшего Диснейленда. У меня мало опыта в описании подобных... гм... маневров, я ведь женские романы не сочиняю, поэтому попробую обозначить процесс кровопития как нечто, несущее в себе множественные сексуальные подтексты (игроки краснеют). Приглядитесь к скриншотам. Разъяренной пантерой Рейн прыгает на оторопевших солдафонов и вонзает свои праведные клыки в усталые арийские шеи, нисколько при этом не стесняясь товарищей жертвы по казарме. Более того, она не забывает палить в них из

Этот прием, именуемый в быту «вертолетом», способен из пяти человек сделать сразу десять. В кадр, к сожалению, попали только шесть с половиной.

Один из «заказанных» генералов попытался скрыться в уборной. Следовал заветам ВВП, что ли?



подручного маузера, делая два дела сразу. У настоящего вурдалака на счету каждая минута! По окончании сеанса принято эффектным движением отправлять голову «клиента» в свободный полет, не давая бедняге умирать в муках от потери крови. Ей-богу, толстовского масштаба гуманизм. Никогда еще использование «аптечек» не выглядело так... ну, вы понимаете. Кстати, из-за этой специфической особенности вампирского метаболизма самая большая неприятность, которая может приключиться с практически непобедимой Рейн, — отсутствие под рукой мясистой фашистской шеи.

Усложняемся

Наблюдать весь этот мясной балет становится вдвойне приятней в режиме slo-mo, регулировать продолжительность которого щедрой волей Terminal Reality поручено вам, уважаемый игрок. Чай не Max Payne какой, чтобы копить на каждом поверженном противнике сладкие секунды замедленного действия. Размышлять об утраченном балансе почему-то не хочется. Зато возникает желание крутануть трюк поизящнее и узреть полет неприятельской физиологии с нового ракурса. Еще одна находка разработчиков — Blood Rage, сиречь berserk mode. Подсмотренная у многочисленных конкурентов, эта модификация больного вампирского сознания превращает и без того недетское экранное действо просто в непотребное выездное представление адского колбасного цеха. Как минимум. Не на шутку разовевавшаяся Рейн вертится юлой, перемалывая в пыль добрый десяток солдат, редкие предметы интерьера. КРОВИЩА струится по монитору, многих тошнит...

Продолжение следует

Спустимся, однако, с небес. Редкой откровенности расчлененка и фатальная хореография главгероини — вещи, безусловно, очень увлекательные. Но с поправкой на то, что один уровень демо-версии проходится вдоль и поперек минут за пятнадцать. Внимательно присмотревшись к этому самому уровню, подглядывая в обзоры консольного релиза («у них» игра появилась довольно давно), приходится поумерить пыл и повременить с восторженными выводами. Возникают проклятые нерусские вопросы: а что останется после того, как наскучит развеселое отрубание конечностей? забросит ли нас нелегкая куда-нибудь, кроме серых и унылых бетонных казематов? будет ли там мебель, помимо бесконечных стеллажей и ящиков? Кроме того, жутко интересно, справляется ли хваленый Infernal Engine с открытыми пространствами? куда авторы прикрутят свой великолепный bump-mapping (кроме как на латексные наряды рыжей бестии)? сколько будет Ядерных Боеголовок в распоряжении Черного Культа Мутантов? наконец, кто победит: фирменный консольный саспенс или свобода сохраняться там, где душе угодно? «The storm begins March 2003», — кратко ответствует демо-версия.

Если мы не увидим ничего нового, но игру при этом можно будет пройти до конца и с удовольствием, то Terminal Reality докажет этому грешному миру, что чертовски харизматичная героиня способна проделать всю работу за ленивых дизайнеров и вытянуть на своих хрупких плечах всю эту мясору... простите, игру.

Рецензии

➜ *«МАРШ! Разведка боем»* 94
➜ *Tony Tough and the Night of Roasted Moths* 97
➜ *Silent Hill 2* 99
➜ *Test Drive Overdrive: The Brotherhood of Speed* 102
➜ *SimCity 4* 105
➜ *Racing Simulation 3* 108
➜ *«Блицкриг» (Blitzkrieg)* 112
➜ *Shadow of Destiny* 116
➜ *«Глаз дракона» (The I of the Dragon)* 120





«МАРШ! Разведка боем»

(MARCH! Offworld Recon)

При известном желании от «МАРША!» можно было бы не оставить камня на камне, но... желания почему-то не возникает. Хочется воевать.

FPS

Par pari



интерес 3.5

- сложность средняя
- графика 3,9
- сюжет 3,1
- музыка 4,0
- звук 3,8
- управление 3,9

www.buka.ru/game/Game_405.htm

разработчик: HBM

издатель: «Бука» (www.buka.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 750), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, 700 Мбайт на жестком диске.

На вырост

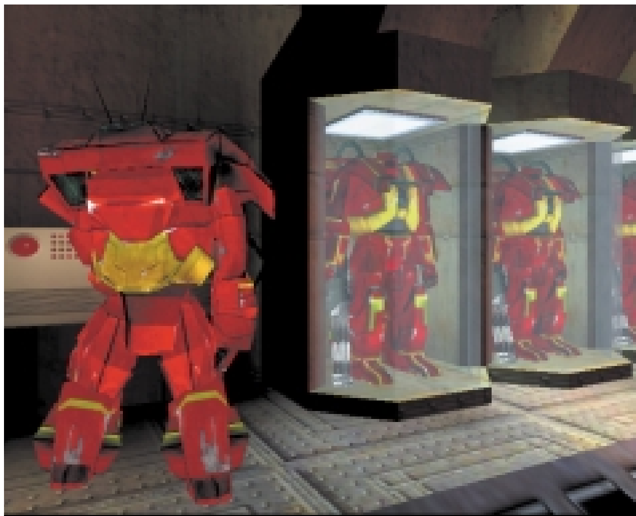
Очень многое о современном шутере можно сказать, украдкой бросив взгляд на одного из населяющих его «плохих парней», дизайну которого создатели игры, как предполагается, уделили самое пристальное внимание. Михаил Судаков

Если, скажем, вас с неистовым воплем атакует нечто безголовое двуногое, исступленно размахивающее ручищами, то шутер обещает быть по-настоящему абсурдным, динамичным и чуточку гениальным. Присутствие вояк в скафандрах гарантирует наличие НФ-сюжета и неплохого (хотя бы местами) ИИ. Арабско-славянский акцент и обилие бородатых личностей — к зашоренному голливудскому шпионажу. А вот когда в темном закоулке первого же уровня вас встречает нечто квадратно-механическое, приковылявшее не иначе как с планеты Шелезяка, — ждите беды. Монстры правду говорят.

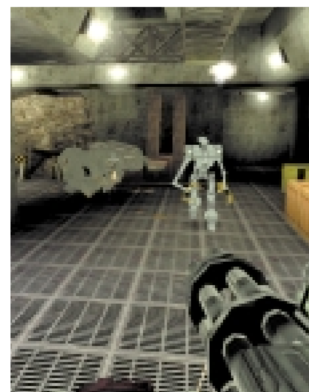
Оккультизм

Враги в «МАРШЕ!» порой смешны до рези в животе и окропления клавиатуры дежурным напитком (сегодня это фанта). Мало в какой игре встретишь сборище механических игрушек «Детям до шести», которые выглядят и двигаются так, будто их вынули прямиком из древнего клипа Zoolook любимого ЖМЖ (под которого, кстати, так замечательно дремать в часы творческого кризиса).
Особенно хороши (произнося это слово, следует изобразить обеими руками букву «V» и два раза загнуть-разогнуть пальцы на манер Доктора Зло) роботы и, прошу прощения за фамильярность, «ковшелоты» — махины, лязгающие зубами-ковшами и норовящие цапнуть игрока за пятку. Ковшики, к слову, очень мило отстреливаются из любого оружия, чем вашего покорного изрядно порадовали: большинство тварей просто заваливаются на бок и (или) взрываются без каких-либо дополнительных эффектов.
Еще одна находка разработчиков «МАРША!» — обитающие в недрах Марса... призраки (!), просачивающиеся из-под земли в виде разноцветных прозрачных силуэтов. Неудивительно, что человечеству так и не удалось колонизировать эту планету (сюжет отличается недюжинной оригинальностью и повествует о бунте

машин) — с таким-то запасом веселящего газа! Привидения штампуются откровенно конвейерным образом, атакуют скопом, окружают игрока красно-сине-желто-розовым сиянием и… раздражают. Пожалуйста, верните роботов! Они хотя бы не умеют летать.



Хотя в некоторых сценах задействовано около десятка пехотинцев, в реальности их всегда оказывается не больше пяти.



На заднем плане крадется тот самый «ковшелот», а в качестве помощника выступает терминатор модели T10.

Кто его убивал

С оружием, хвала Кармаку, все чуть изысканней. Да, местные «пушки» вызывают самопроизвольное желание качать головой и осуждающе цокать языком: дробовик, пулемет, генератор плазмы, ракетомет, пушка Гаусса. Все это, увы, мы видели сотни раз. Но эти штампы, простите меня за мой ироничный французский, хотя бы стреляют, дергаются и грохочут — в общем, делают все то, что пристало нормальным НФ-стволам. Наша музейная древность (ПэЖэ) почти наверняка нашел бы к чему здесь придраться, но мне этого отчего-то делать совершенно не хочется.



Открытые пространства «МАРША!» хороши лишь тем, что они открытые и совсем не тормозят. В остальном — сами видите.

Для самых маленьких и разучившихся целиться имеется даже бегающий прицел а-ля импульсное ружье из «Чужих». Поначалу этот момент слегка ополчает, поскольку прозрачный кружок вечно мечется от одной цели к другой и норовит прыгнуть на вашего товарища. Но постепенно про бэйби-прицел забываешь, смирившись с неизбежным и отдавшись на волю спокойного забоя всего шевелящегося, даже если оно, подобно вашему персонажу, заковано в красную революционную броню.

Кстати, забавный момент: действие особо хитрых оружейных приспособлений вроде заморозки удается испытать на собственной шкуре. Ощущения чудесные: какой-то зарвавшийся робот дает залп синим сгустком энергии, и вы замираете на месте, слегка покачиваясь и каким-то чудом умудряясь вести ответный огонь. Единожды пережив, клянешься себе никогда-никогда-никогда больше не применять это варварское оружие против разумных (а против неразумных тем более) существ в других играх.

Друг в друга

Наличие зачаточных тактических элементов не сильно, но все-таки выделяет «МАРШ!» из кучи пылящихся на складах одноликих шутеров на темы нашего счастливого будущего. Нельзя сказать, что возможность отдавать простейшие приказы напарникам и перемещаться в тело любого из них серьезно влияет на игровой процесс, но за попытку прыгнуть выше головы мы просто обязаны похвалить питерских разработчиков. Бойцы умеют всей толпой атаковать одну цель или прекращать огонь по вашей отмашке, удерживать указанную точку и выстраиваться в формации, хотя последний навык, говоря откровенно, вряд ли вам пригодится.

Выглядят эти слаженные действия порой комично: железные парни толкаются, усердно поливают недругов огнем, стараясь (это вряд ли) не попасть



Финальный босс, к слову, довольно неплох: не столь прост, чтобы одолеть его кавалерийским наскоком, но и недостаточно сложен, чтобы пытаться пройти этот уровень десять раз подряд.



Натуральные зарисовки из какого-нибудь Terminator: Sky-Net или чего-то подобного. Это, увы, вовсе не комплимент.

друг в друга. Friendly Fire, увы, никто не отключал, поэтому в горячке боя можно запросто уложить напарника или самому попасть под серьезную раздачу.
И все же от квартета семенящих рядом истуканов есть и прямая выгода. Помимо, разумеется, банальной огневой поддержки. Когда собственная энергия исходит на нет и скафандр рассыпается на кусочки, игрок перемещается в ближайшего бойца и продолжает воевать как ни в чем не бывало. Ничего сверхъестественного, да и нового тоже, в этом фокусе нет, но — удобно и совсем не напрягает. Главное — внимательно следить за тем, чтобы в живых ни в коем случае не «остался только один».

За копейку

Наши разработчики, насколько нам известно, крайне редко приобретают сторонние движки, да еще столь известные, как LithTech (по крайней мере именно так обстояло дело в прошлом). Нынче же настали совсем другие времена — движки подешевели, и купить что-нибудь не слишком дорогое и не очень притязательное куда проще, чем тратиться на разработку собственного, прошу прощения за мою румынскую латынь, otnudis ne perpetum mobile.
Это я к тому, что в работе у наших петербуржцев был код, отвечающий за графику в Aliens vs. Predator 2. И решение это правильное, не вопрос: пусть графическая оболочка «МАРША!» не вызывает зависти конкурентов и вообще откровенно отстает от локомотива технического прогресса, зато выпадениями на рабочий стол, зависаниями и прочими мелкими гадостями самопальных движков игра нас практически не радует. Что даже удивительно, учитывая не совсем релизный статус оказавшегося у нас «МАРША!», — в HBM утверждали, что игра будет усиленно тестироваться еще как минимум две-три недели и лишь в случае полного отсутствия ошибок пойдет в печать.
С другой стороны, скудностью красок «МАРШ!» страдает лишь поначалу, когда все интерьеры делятся на серые и серые с цветной подсветкой. Текстуры жмутся по углам и стараются не сильно бросаться в глаза, а архитектура преисполнена строгости и лаконичности в самом плохом смысле этих слов. Однако чуть дальше по течению игры располагаются вполне вменяемые образчики уровнестроительства, многие из которых явно приплыли из Serious Sam и его подражателей, хотя нам это совершенно без разницы — в случае с «МАРШЕМ!» никто об уникальности дизайна даже и не заикается. Все очень скромно, по-домашнему, без особых претензий.

Разведка боем

По всем прикидкам картина вырисовывается довольно посредственная, но… Но есть в «МАРШЕ!» одна черта, которая, если ее противопоставить посредственной графике, консервативности геймплея, откровенно клоунским монстрам и на редкость заштампованному сюжету, если не спасет положения, то хотя бы немного смягчит ситуацию. Вы не поверите, но в «МАРШЕ!» нет вынужденных пауз между перестрелками!
То есть было бы желание повоевать, а враги всегда найдутся: членистоногие, ковшеротые, ползущие, прямоходящие, механические, призрачные и до поры живые. Твари ползут изо всех щелей, огрызаются ракетами и норовят укусить, поэтому сумасшедшая пальба не замолкает ни на минуту. Когда же наступает кратковременное затишье (секунд на 10, не больше), палец упорно не хочет отпускать левую кнопку мышки и нервно постукивает по правой.
Нет противника? Плевать! Разведка боем! Огонь по ближайшему фонарю! Здесь вам, конечно, не Serious Sam, но первый шаг в нужном направлении уже сделан.



Tony Tough and the Night of Roasted Moths

Маленький, симпатичный внешне, но назойливый квест. Неужели авторы искренне считают, что взлом замка при помощи замороженного червячка они изобрели сами?

Квест



интерес 2,8

сложность	изменяемая
графика	4
сюжет	2,5
музыка	3,5
звук	4
управление	пиксель-хантинг

www.mediahouse.ru/products/tk

разработчик: Prograph Research (www.prograth.it)

издатель: Got Game Entertainment (www.gotgameentertainment.com)

издатель в России: «МедиаХауз» (www.mediahouse.ru)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/NT, Pentium 166 (рек. Pentium 266), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), Direct 8.0, SVGA-видеокарта с 2 Мбайт ОЗУ, 270 Мбайт на жестком диске, 4х CD-ROM.

Сопрано

Обезжиренный Tony Tough, обладатель сомнительного слогана «Гордость отечественной локализации», изданный компанией «МедиаХауз» и озвученный актерами дубляжа минимум третьей мосфильмовской кинодвадцатки, родился, во-первых, в Италии...

Маша Ариманова

А во-вторых, на «Амиге». Поскольку платформа приказала долго жить, авторы-мафиози («сицилийская» студия Prograph Research) без особых помех перенесли «Тони Тафа», плоский рисованный квест в традициях то ли поздней Lucasfilm Games, то ли ранней LucasArts, на наш любимый ПК. Благо продукт ПОЧТИ без срока годности.

Клерки

Здесь следует заметить, что, хоть мы и не имеем чести быть знакомыми с итальянской (родной) версией «Тони», зато непосредственно созерцали всем журналом англоязычную Tony Tough and the Night of Roasted Moths (андерграундное издательство Got Game Entertainment, декабрь 2002 года. На их же совести — американский релиз The Watchmaker). Ту самую, которая, несмотря на свои весьма скромные квестовые достоинства, ни с одного адвенчурного сайта не уходит без золоченой награды. Не верите? Взгляните на доску почета www.gotgameentertainment.com/tonytough/index.html. Да таких отзывов не собирал даже Monkey Island в лучшие годы!

Что, новые роны гилберты и стивы парцеллы растут в Италии, будто грибы белые? Не совсем так. Английский Tony Tough — настоящий культурный феномен. Там снайперски бьют по персонажам зубры игрового озвучания AudioGodz под присмотром лично авторов. Там диалоги и монологи («Тони Таф» — ВЕСЬМА насыщенная текстом игра) переливаются блестками тайных отсылок к предметам, вживленным в саму ткань квеста, в его картинку, в структуру его головоломок... Разработчики строили четкую пародию на «Секретные материалы» Картера... на «Близкие контакты третьего вида» Спилберга... на «Хэллоуин» Джона Карпентера.

И даже на культовых черно-белых любительских «Клерков» Кевина Смита. Знаете,



Классический магазинчик из «Клерков». Вон и Рэндалл, продавец из ада, за конторкой. Интересно, процветает ли тут хоккей на крыше?

кто такой Гридо? А почему его выстрела до сих пор не могут простить Джорджу Лукасу преданные поклонники «Звездных войн»? В конце концов, сколько людей, играющих в медиахаузовский «Тони», пробьются сквозь двойной культурный барьер и поймут, почему продавца из магазина мелких инопланетных сувениров, крайне негативно настроенного по отношению ко всем без исключения посетителям, зовут Рэндаллом?!
И кто уловит глубинную суть его циничных ударов по сугубо вудиалленовской («Проклятие нефритового скорпиона») природе горе-сыщика Тони? Лучше всего девелоперам удались нападки на арго, псевдопиджин и воляпюк одержимых теориями заговора квестовых героев и заточенных в подвалах федеральных агентов, которым практически невозможно подобрать русский эквивалент... В более-менее оригинале очкарик Тони (образ собирательный... этакий Тони Сопрано от мира детективных адвенчур) изъясняется на своеобразной смеси из психопатического белого стиха кролика Макса, неуместных заключений агента Малдера, абсурдного бормотания невротика Лаффера и даже словесного жонглирования Гайбраша Трипвуда. Язык!



Головоломка открыто вынесена из первого Discworld. А шутки у Тони весьма жестокие... Знаете, как в сериале «Клан Сопрано»? Где главгерой заворачивает в бумагу обыкновенный песок и сиплым астматическим голосом Брандо убеждает перепуганного соседа «подержать у себя немного» получившийся пакет?

Парк культуры имени Брэдбери

Как и Simon the Sorcerer 3D или Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria, «Тони Таф» — квест, на 70% построенный на диалоге. И если диалог несет хоть какой-то ущерб... Набор столь великолепных, иногда отчаянно смелых, всегда лопающихся от обилия цветов (правда, в шоковом разрешении 640x480) картинок — представленный во всевозможных ракурсах один и тот же парк безумных аттракционов. Таким образом, «Тони» весь целиком уместился в одной локации Sam & Max Hit the Road, и действия в нем не так уж и много. Сюжет (представленный истерически смешным письмом от главного тыквоголового злодея, которое Тони весьма символически исхитрится потерять при первом же касании инвентории мышиным курсором) максимально условен. Предусмотрены две ступеньки сложности: на нижней квест чрезвычайно легок, а на верхней абсурдно сложен (порой кажется, что предметы и способы их применения там перетасованы случайным образом); единственная встроенная игра-головоломка — гнусное издевательство над квестером в духе незабвенного Дугласа Адамса...
Сознаюсь наконец. Как квест «Тони Таф» мне активно НЕ НРАВИТСЯ. Тамошние игровые цитаты крайне грубы и навязчивы. Мне претят заботливо уложенные под стекло фиолетовые щупальца и размещенные на самом видном месте колпаки Саймона Вудруфа. В актив Prograph трудно занести хотя бы одну оригинальную задачку. Зато откровенно украденного из других адвенчур тут...
Где заканчивается ироничное «мы-то с вами знаем, откуда это» и начинается наглый плагиат? Авторы Simon the Sorcerer 3D тоже всю жизнь коллекционировали квестовые штампы, чтобы на склоне лет построить себе из них памятник. Но вы помните, КАКИЕ самостоятельные решения сверкали там в элегантном обрамлении истертых клише? Помните гениальнейший заключительный пазл, использующий в качестве ключа игровые ТИТРЫ?! Так вот, в «Тони» такой головоломки нет и в помине.



Дикие и бесконечные пиратские истории. Ну хотя бы пиратские-то головоломки можно было бы не воровать, а? Самый же залежалый товар в индустрии!



Silent Hill 2

Достойный психологический триллер в оболочке ужасов. Битвы с порождениями собственного бессознательного — занятие не героическое, а скорее мерзкое и кропотливое. Головоломки — пособие по психоанализу.

Survival horror



Simulare meum

интерес 4.6

- сложность средняя
- графика 4,5
- сюжет «Солярис»
- музыка 5
- звук 4,8
- управление 4

www.konamityo.com/sh2

разработчик: Creature Labs (www.creaturelabs.com)

издатель: Konami (www.konami.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.1, 8x CD-ROM, 2 Гбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Настоятельно рекомендуются геймпад и звуковая система 5.1.

Другие

Такаюки Кобаяши (Takayuki Kobayashi) — весьма прославленное имя. По профессиональной принадлежности Кобаяши-сан ничем не уступает, скажем, Куросаве или Миядзаки, поскольку в консольной индустрии главных дизайнеров принято величать режиссерами…

Маша Ариманова



Ну а поставил этот видный деятель японской культуры игру под названием Silent Hill 2 (SH2), и постановка эта такова, что отныне родством с нашим режиссером смогут гордиться многие поколения благодарных потомков. Новое слово survival horror, одна из главных вещей на PlayStation 2 образца прошлого года… Те самые скрытые течения, подземные процессы, слабоосознанные поиски альтернативы и размышления о смерти жанра, что у нас на ПК привели к появлению «Сибири», ТАМ обусловили рождение сиквела Silent Hill. Это зеркало текущего состояния передовых игр ужасов на консолях, культовое воплощение сильнейших и слабейших их сторон.

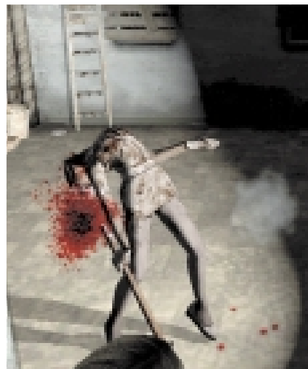
Collector's Edition

Кстати, высококачественный порт SH2, даже на ПК все еще центрированной на вопросах экстремального насилия в духе доброго сказочника Сорокина, кровосмешения и эфтаназии, неизлечимых болезней и тяжелейших форм распада психики, приготовила… солнечная Creature Labs! Вот так встреча с авторами самой доброй игры на планете! Но перевод очень насыщенный. Вскрытые бонусы, поддержка замысловатых манипуляторов во всем их мировом многообразии, обилие трехмерных звуковых форматов (до 7.1 включительно), высочайшее разрешение, полный комплект выставочных трейлеров, дополнительный сценарий и прочие атрибуты коллекционного многодискового издания хорошего фильма на DVD… Даже владельцам оригинальной версии приобрести не зазорно.

И вот еще что. Прежде чем закатывать содержимое трех дисков на свой жест-

Мнение об игре

«В случае с Silent Hill 2 у Konami получилось глубокое, пусть даже немного запутанное и лишенное огонька приключение, которое пугает очень беспокоящими, до костей пробирающими способами. Внушающие отвращение изображения и странные декорации, да и сама механика игры — смелая попытка излечить генеральные недостатки жанра», — считает Иван Сулик (Ivan Sulic) на понятно каком сайте (IGN PC, www.ign-pc.com). Рейтинг: 8/10.



При должной сноровке медсестер удается побеждать одним выстрелом. Свалить на пол — а потом каблуком перебить позвоночник, экономя тем самым патроны...

Какой же survival horror без продолжительного сеанса рвоты! Бедняга Эдди мучается синдромом первого убитого противника. О... вскоре вы не захотите переходить дорогу Эдди.



кий, срочно выполните следующие действия. Поставьте на максимум регулятор громкости на своей Dolby 5.1 Surround-системе (даже если это Philips A3.600, проходящая в железном отделе под кодовым именем «Баньши»): именно в таких условиях вы желаете слушать звон плотоядных жуков, все ближе подбирающихся к герою в темной комнате, пока он отчаянно пытается подобрать комбинацию на кодовом щитке! Сцена словно бы из кино Дарио Арженто... Позаботьтесь и о могучей обратной связи в настройках своего аналогового геймпада: едва Джеймс Сандерленд погрузит руку в темное осклизлое отверстие... вы ХОТИТЕ, чтобы контроллер забился пойманной рыбой, когда что-то на другой стороне вцепится Джеймсу в запястье! Между прочим, не обнаружены ли на вашем бесценном геймпаде при тщательном осмотре не только форсфидбек, но и целых две аналоговых рукоятки? Тогда вы в полной мере сумеете насладиться идиллическим лодочным заплывом на сложности Extreme Hard: вращение каждой рукоятки провоцирует аутентичное движение соответствующего весла. Ощущения... сложные. Ведь итоговое время заплыва и максимальная скорость лодки учитываются при выставлении рейтинга в финале игры! Впрочем, а ради чего еще играть в survival horror, если не для рейтингов?..

Наконец, будьте готовы к блицу. Преодоление Silent Hill 2 со всеми его лабиринтами, паззлами, квестовыми задачками, боссами на любой стартовой сложности занимает ровно шесть часов — хронометраж безупречен и от играющего индивидуума ни в коей мере не зависит. За большее время игру пройти нереально.



В пасти безумия

Сюжетная линия Silent Hill пропагандирует прямо противоположные Resident Evil или Alone in the Dark 4 принципы. По глубокому убеждению Кобаяши и компании, каждый человек — сам себе секретная подземная лаборатория, смертельный вирус, компьютерная система безопасности и населенный ожившими покойниками особняк... Это история Джеймса Сандерленда, его любви, его потери, его заблуждений и его преступления. Найденный на очередном трупе клочок бумаги, каждое начертанное кровью на стене сообщение — послание лично Джеймсу. Любая головоломка — проблема Джеймса в новой интерпретации. Никто, кроме Сандерленда, не видит кошмарных существ, которых он столь усердно истребляет... Держите это в уме, когда будете весело молотить оживший манекен о двух парах ног стальной трубой, картинно всаживать обойму из «беретты» в шебуршащегося под диваном человека-таракана, аккуратно забивать гвоздь в голову мутировавшей медсестры, по-техасски резать бензопилой прикрученных к летающим койкам пациентов, разудало палить из дробовика в пожирающих плоть черных бабочек... и все это время потихоньку сходить с ума от страха и отвращения. Да, SH2 лишен надежного щита из американских фильмов ужасов. Враги Джеймса не укладываются в уютные категории «зомби», «вампиры», «оборотни»... Здесь все гораздо изящнее. И куда страшнее. К финалу происхождение всего здешнего пандемониума отследить довольно просто. Чтобы понять символическое значение каждого из четырех персонажей, придется немножко подумать и пройти игру повторно. А если на третьем заходе внимательно изучать настенную живопись, бонусом к делу Сандерленда пойдет кое-какая любопытная информация об истории города Сайлент-Хилл во времена войны Севера и Юга, стекающей в его болота крови и парочке палачей в характерных головных уборах, приводивших приговоры в исполнение с редкой изобретательностью, а праздновавших свои достижения с большим размахом... Остались неясности? Ну что же... На http://db.gamefaqs.com/console/ps2/file/silent_hill_2_plot.txt предложено исчерпывающее толкование мифов и сновидений одного из самых неочевидных сюжетов в истории компьютерных развлечений.

Средствами дизайна, как мне кажется, Konami иде-

ально удалось передать природу ночного кошмара. Поначалу город накрыт густым туманом, из которого навстречу Джеймсу угрожающе выплывают то восемнадцатиколесный грузовик, то бензоколонка, то кегельбан, то взвод оснащенных арматурными прутьями медсестер... На слух тоже полагаться нельзя — девелоперами с большим вкусом переданы все сопутствующие кромешному туману аудиоловушки... Это эхо собственных шагов или же кто-то крадется сзади? Затем будет рекордный ночной пробег через весь Сайлент-Хилл — со скачущим по ровно подстриженным газонам светом фонаря и прерывистым дыханием загнанного Сандерленда... Местоположение монстров определяется способом, позаимствованным из раннего Джона Карпентера: при их приближении радиоприемник, который всегда с Джеймсом, начинает захлебываться помехами. В совокупности — настолько жутко, насколько это вообще доступно в КИ. The Thing и трилогия Blair Witch как бы и рядом не стояли.

И вот тут-то игра и начинает становиться ПО-НАСТОЯЩЕМУ страшной. Где-то между заброшенной больницей (первое проникновение на Другую Сторону... Дикий ужас!) и Историческим обществом мы минуем царство Карпентера (кое-где сохранен его пульсирующий электронный бит) и попадаем прямиком в королевство Американа Макги или кошмары Максимилиана Пейна после удара бейсбольной битой по голове. Сначала проходим коридором неимоверной, невозможной длины... Потом начинаем прыгать в



Сцена в лифте — одна из самых страшных. Впрочем, гибель Марии не первая и не последняя... Видите, кстати, как свет играет на лакированных ногтях?



Дополнительный сюжет (рассказ с привидениями, приквел к событиям основной игры) играется за Марию-Хари. В револьвере — единственный патрон... Распоряжайтесь им, как хотите...

черные дыры. Сандерленд вообще не прочь скакнуть в пропасть или засунуть руку в подозрительное отверстие, а то и в давно бездействующий предмет сантехнической необходимости. В конце концов Джеймс бросается прямиком в собственную разверстую могилу, и... На этом, пожалуй, остановимся. Модели, интерьеры, освещение и тени на удивление великолепны. Хотя многие текстуры и оставляют желать... Разные подходы к напряженному музыкальному сопровождению — от приглушенного эмбиента до построковых гитарных запилов.

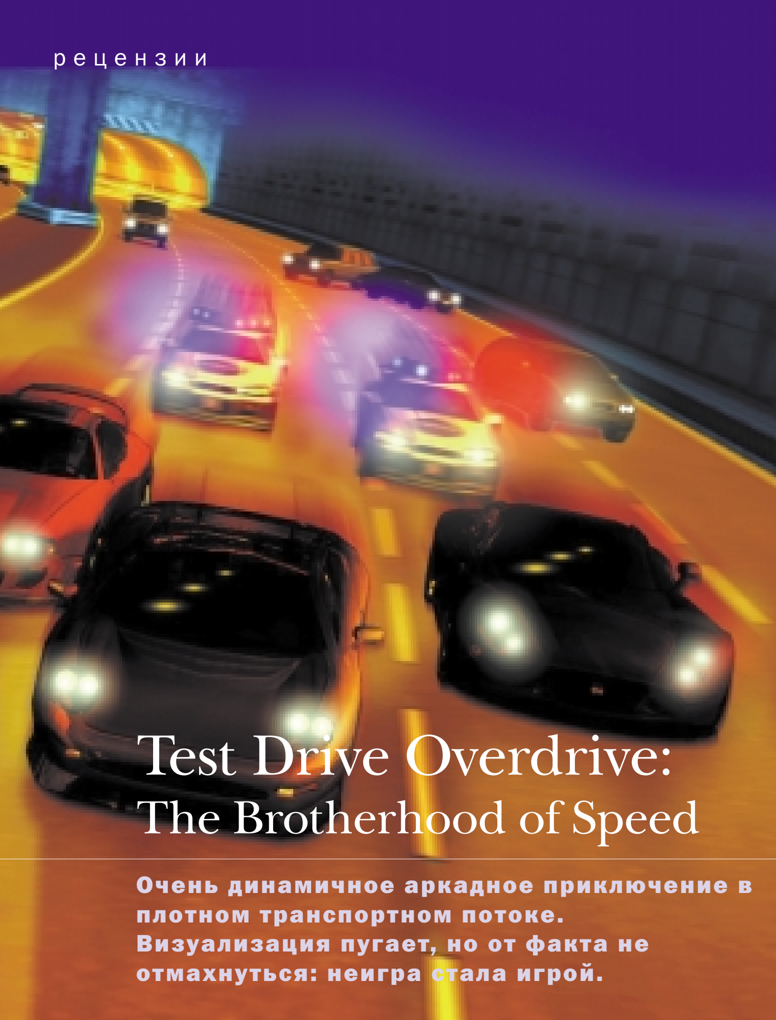
Поговори с ней

И вот игра закончена — за один, понимаете ли, вечер. Гордиться тут нечем. Как и подобает сновидению, монстры или чрезмерно податливы, или неуязвимы вообще. Ручаюсь, это единственный survival horror, в котором боссы то удирают, заслышав полицейскую сирену, то синхронно сводят счеты с существованием, но никогда не гибнут от руки главного героя. Даже на Extreme Hard головоломки не то что бы верх совершенства. С повышением уровня сложности нарастает число метафор в загадках и ухудшается почерк, которым малюются на стенах комбинации от сейфов... Нашему среднему квестеру — как клавишу на мышке отыскать. Главный сдерживающий фактор в местных сражениях — неподатливое управление с геймпада и вольно путешествующая камера (хоть и лучше, чем у многих). В квестовом отношении — крайне нелепый принцип комбинации предметов в инвентории. К тому же и использовать их приходится практически наугад... Но игра закончена. Чем жить дальше?

Разумеется, бонусами, рейтингами и альтернативными концовками. Прилежный ПК-игрок, всюду сующий свой нос и не пропускающий ни одного комплекта первой помощи, я уверена, сходу получит единственный «хороший» финал Leave. А если расслабится, будет бродить по улицам Сайлент-Хилла на грани вымирания, рассматривать окровавленный нож и перечитывать дневник самоубийцы, то Silent Hill 2 посчитает это все за суицидальную тенденцию и выдаст депрессивную концовку In Water. Еще есть меланхоличная Maria и мрачная Rebirth, в которой торжествуют силы зла из оригинального Silent Hill... Чтобы получить последнюю, придется пролететь SH2 насквозь аж три раза.

Надо ли? Ну, такие вещи, равно как и перекочевавший из Xbox-версии шестиминутный подсценарий Born From a Wish, — для тех, кому никак не хочется с Сайлент-Хиллом расставаться. А насколько приложенный трейлер из SH3 позволяет судить, в следующей части авторы отошли в сторону более традиционной игры ужасов, и на повторение безумного банкета рассчитывать не приходится. Скоро самый нестандартный survival horror на свете можно будет узнать только по музыке...





Test Drive Overdrive: The Brotherhood of Speed

Очень динамичное аркадное приключение в плотном транспортном потоке. Визуализация пугает, но от факта не отмахнуться: неигра стала игрой.

Автоаркада



интерес 3.7

- сложность средняя
- графика 3,6
- сюжет 3,5
- музыка 4,8
- звук 3,3
- управление 3,4

www.tdgame.com
разработчик: Pitbull Syndycate (www.pitbull.co.uk)
издатель: Infogrames (www.infogrames.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM, DirectX 8.1b, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Траффик-джем

Если на коробке написано «Overdrive», это еще ничего не значит. Товарищ Прутков прав. А если еще и «Pittbull Syndycate» написано, мы знаем, что даже самого захудалого драйва там может не оказаться. Павел Ёлшин

Состояние серии Test Drive (1987 г.р.) оценивалось специалистами как критическое еще лет пять назад. Уже тогда она запойно чихала и выглядела хуже некуда, а спустя три года и вовсе перестала подавать признаки жизни. Возрождение тайтла на приставках, состоявшееся в середине прошлого года, не вызвало у нас никаких эмоций («Все равно не жилец», — говорили эксперты), и к новогоднему ПК-релизу мы тоже были равнодушны... Но нас ждал сюрприз: заключение главпрозектора анатомического театра редакции, в который была передана копия игры, гласило, что пациент не только жив, но еще и способен. На кое-что.

От ненависти...

От игры, по собственной воле носящей имя Test Drive (TD), меньше всего можно ожидать неординарности. Даже дети из подшефного детсада ИД «Компьютерра» знают, что в своем стремлении не слишком отличаться от авто-хитов, созданных Electronic Arts, TD-игры уже давно перешли все разумные границы. В том числе и по плодовитости. На данный момент количество автоаркадных итераций, выпущенных под марками Need for Speed (NFS) и Test Drive, в совокупности достигло сумасшедшей для жанра цифры «тринадцать». И мусолить проблематику современного клоностроения, расплевываясь от каждого найденного сходства, нет уже никаких сил. Чтобы попусту не раздражаться, примем смесь «Лотосов», «Доджей» и «Мустангов», аккомпанемент полицейских сирен и разлетающиеся во все стороны дорожные знаки и фонарные столбы как неотъемлемую часть жанра. Так и напишем: каноны соблюдены. Тем более что «Братство скорости» походит на последний NFS лишь в первом приближении.

Калифорнизация

Десять заездов в Сан-Франциско вызвали настороженное любопытство. Настораживала, естественно, графика. Не то что бы плохая или безвкусная (нет же!), просто количество полигонов в кадре ни при каких обстоятельствах не достигает сколько-нибудь приличного числа. Я бы даже сказал, их количество сокращено до минимума. И оправдание графическому аскетизму найти сложно, ведь у соседей по приставочному

прилавку — Hot Pursuit 2 и Rallisport Challenge — таких проблем нет.
Последовавший десяток токийских трасс пошел уже с некоторым скрипом: отдельные невменяемые повороты были с сожалением обнаружены именно там, где мы несемся во весь опор. Приходится учиться тормозить и даже... запоминать трассы. В аркаде! Кроме того, физика абсолютно всех автомобилей (хоть «Тойоты», хоть «Астон Мартина») требует выработки весьма странных навыков вождения. Пробуксовка, блокировка тормозов, скольжения всеми четырьмя случаются неожиданно, и единственной контрмерой, восстанавливающей контроль над машиной, вопреки здравому смыслу, является прием «убрать руки с клавиатуры». Именно «с клавиатуры», ведь руль в этой игре нам не помощник. Способность радоваться жизни вернулась ко мне лишь в Лондоне. Симпатичные, в меру сложные трассы, ночь наконец сменилась днем, и обретенные Nissan Skyline и Dodge Viper просто творят чудеса. Первое место с первой же попытки стало скорее правилом, чем исключением. Вся британская часть игры (те же, как вы, возможно, догадываетесь, десять трасс) проходится на одном дыхании.
А к началу гонок в Монте-Карло меня посетило озарение: все эти прыжки с услужливо подставленных трамплинов, гигантские стрелки, указывающие нам путь, и общая суматошность происходящего почти «в ноль» срисованы со знаменитого клипа «Californication», как известно, ПАРОДИРУЮЩЕГО все консольные аркады, вместе взятые. Только Test Drive Overdrive не пародия, ибо с драйвом.

...до любви

Test Drive Overdrive, как и предыдущие серии, внешне напоминающий некондиционный NFS, на деле предлагает геймплей куда более первобытного, но от этого не менее качественного типа. Игроки с большим стажем наверняка припоминают карманную консоль «Электроника ИМ 02» образца середины 80-х. Только не говорите, что впервые о такой слышите. Вероятно, она знакома вам под названием «Ну, погоди!». Так вот, была у этого совершенно сенсационного для советского ширпотреба изделия «автогоночная» модификация: управляемая нами машинка должна была нечеловечески быстро лавировать между препятствиями, надвигающимися на нас с нарастающей скоростью. По сути в новом Test Drive большую часть времени приходится заниматься тем же самым. А если это археологическое сравнение покажется кому-то притянутым за уши, то вот вам более очевидный прародитель: первая и единственная безумная трафик-аркада (позволим себе такой неологизм) Road Rash. Хотите верьте, хотите нет, но Pitbull Syndicate удалось схватить этого бессмысленного и дикого аркадного быка за рога и проскакать очень убедительным галопом на глазах у изумленной публики. Смоделированный в TDO гигантский слалом порой очень непросто одолеть. «Гражданские» автомобили расставлены на улицах в жутковатых количествах, и совсем избежать столкновений почти невозможно. Более того, хотя ИИ соперников и не способен совершать сложные и нестандартные действия, столкновения между NPC-машинами происходят очень часто, и завалы на нашем пути периодически возникают сами собой. Использовать свою машину в качестве тарана? — не вопрос, можно (после хорошего удара любое препятствие, включая крупные микроавтобусы, улетает вперед на километр), вот только чаще всего наше авто после этого теряет курсовую устойчивость, уходит в глубокий спин или просто упирается носом в стену. Как бы забавно, учитывая среднюю скорость нашего движения, ни звучал призыв «Drive carefully!», именно благоразумие и осторожность порой приводят нас к победе.

Под музыку хип-хопа

Отсутствие в саундтреке новой серии композиций ВИА «Фабрика страха», по праву считавшихся единственным достоинством предыдущего TD, может расцениваться некоторыми игроками как недостаток. Но, вероятно,

Играя за полицейского, сделать так, чтобы ни один гонщик не добрался до финиша, не составляет труда.

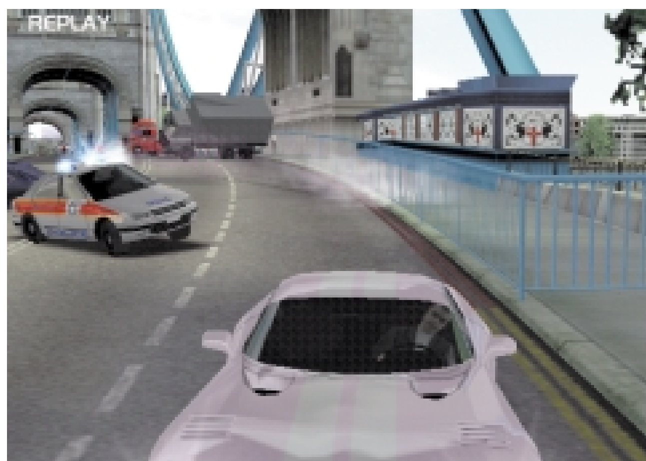
Прыжки с трамплинов поощряются дополнительными секундами до чекпойнта.







Количество дабл-декеров в Лондоне все-таки зашкаливает...



Будучи в привычной шкуре нарушителя ПДД, опасаться копов не следует. «Busted» задерживает нас всего на пару секунд.



Красный дым коромыслом означает, что мы сбились с пути. Еще десять метров вперед, и нас дисквалифицируют.

Мнения об игре

Йену Уокеру (Ian Walker) с сайта Gamer's Wave (www.gamerswave.com) нравится решительно все: «Конфигурация трасс продумана очень хорошо. Вполне достоверно выглядят все элементы городских маршрутов, включая перекрестки, дорожные развязки, а также крутые подъемы и спуски (в Сан-Франциско, конечно), заставляющие нас совершать гигантские «прыжки веры».

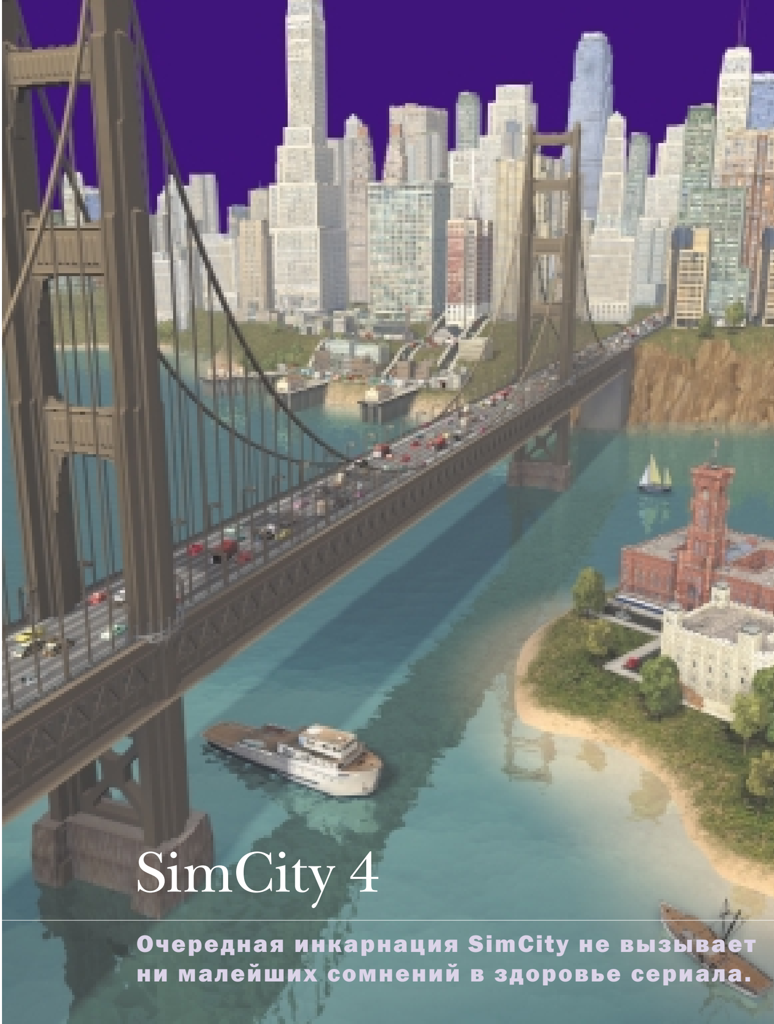
«Если научишься ловко пинать соперников, считай, победа у тебя в кармане. Только вот игра, потакающая такому стилю вождения, никогда не удостоится симуляторных лавров», — верно меркует Арон Булдинг (Aaron Boulding), автор Xbox IGN (http://xbox.ign.com).

лишь до той поры, пока они не услышат пару-тройку вещиц из TDO. Музыкальное сопровождение заездов теперь обеспечивают десяток довольно известных исполнителей (Moby, DMX, Junkie XL и др.), и в творчестве каждого из них нашлось по одному-два хита, наиболее подходящих для неистовых ночных заездов бок о бок с безумными драйверами. Все остальные аудиоэффекты будут только мешать, отключите их, пожалуйста, а музыку сделайте погромче. Песни очень разные и очень уместные. Под «Ugly» (Bubba Sparxxx) мы отправляем в полет встречный мини-вэн ярко-красного цвета... Напеваем «Got To Get Away» вместе с Alice Deejay, отрываясь от назойливого преследователя... Кто бы мог подумать, что «Body-rock» (ясно, кто автор) так помогает лавировать в плотном трафике!.. «This Is Not Reality», соглашаемся мы с CRUD, когда машина влетает в узкий туннель, а на спидометре — 160 км/ч...

Сдачи

Ни для кого не будет сюрпризом, что на безоблачной картине, описанной выше, разработчики поставили пару жирных клякс. К примеру, совершенно безо всяких видимых причин соперники регулярно притормаживают, позволяя себя опередить, а через минуту с легкостью обгоняют нашу машину. Это проделки адаптивного искусственного интеллекта, который призван восполнить отсутствие регулировки уровня сложности. В теории его цель — поддерживать накал сражения на всем протяжении гонки, независимо от того, новичок за рулем или профи. На практике же, даже поставив рекорд трассы (что довольно сложно), на финише игрок может оказаться шестым. Либо наоборот, когда мы едем в полсилы, компьютер позволяет нам иногда побеждать. Этим, кстати, можно пользоваться: например, самую сложную (девятую) гонку в Сан-Франциско можно пройти «на раз», если за километр до финиша остановиться в туннеле на пару секунд, а потом взять «низкий старт». Риз, наш непримиримый NPC-враг, с которым мы играем там в аналог High Stakes, не успевает опомниться и дарит нам победу.

Кстати, о Ризе, Кларке, Василии Раскольникове (!) и других главных героях TDO. Имеющийся сюжет (!), персонажи и диалоги игру не очень украшают, но и почти не портят. Цель болтовни между заездами — вызвать ощущение, что мы соревнуемся с живыми людьми, которые что-то там себе думают на наш счет, завидуют и уважают, ненавидят и восхищаются. Если закрыть глаза на отдельные особо ослоумные извивы сюжета, атмосфера «подпольного гоночного клуба» присутствует. Но никакой «нелинейности» ждать, конечно, не следует. С неудачниками разговор короткий: проигрываешь — кладешь на стол техпаспорт. Game как бы over. А потом возвращаешься к предыдущему сэйву. Или еще проще: после проигрыша всегда можно нажать на restart race (даже тогда, когда на кону стоит твоя машина). Переигрывать можно до бесконечности, поэтому «большие ставки» здесь только для вида. Но, в конце концов, именно этот легальный cheating и играющий с нами в поддавки компьютер и не дают бросить TDO на полпути...



Большой город

Вот легкомысленные времена! В тени одноэтажных коттеджей The Sims не видны самые высокие небоскребы легендарного SimCity. Четвертая инсталляция единственного в мире градостроительного симулятора появляется под свет софитов с некоторой опаской — она не знает, какой ей надо быть, и потому хочет быть всякой.

Олег Хажинский

Симулятор мэра

Finisque ab origine pendet

наш выбор

интерес 4.7

- сложность средняя
- графика 4,6
- сюжет 4,5
- музыка 4,2
- звук 4,5
- управление 4,3

www.simcity4.com
разработчик: Maxis (www.maxis.com)
издатель: Electronic Arts (www.ea.com)
издатель в России: Softclub

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium 4 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 7.0, 8x CD-ROM, 1 Гбайт на жестком диске.

Фантастический, невероятный успех The Sims спутал Maxis все карты. Сериал SimCity никогда не жаловался на отсутствие зрителей, но его аудитория была, что называется, «освоена». Симулятор обывателя вторгся на совершенно новую, дикую территорию, где пасутся олени и становятся порой миллионерами. И вот уже SimCity никакой не флагман линейки Maxis, мама целый день возится с младшим братиком, обозы с продовольствием и медикаментами проходят мимо — все для фронта, все для победы. Ради уверенного благополучия одного из аддонов к The Sims, Hot Date, был принесен в жертву проект SimsVille вместе со всей командой разработчиков, большая часть которой подключилась к SimCity 4. И даже сегодня выпуск новой версии симулятора мэра не главное в Maxis событие — объективы репортеров нацелены на The Sims Online. Лишенный пристального родительского внимания, но вовсе не финансовой поддержки, за долгие годы разработки SimCity 4 превратился в жемчужину редкой красоты, утонченное произведение архитектуры, над каждым фрагментом которого можно ахать и охать часами.

Долой рутину

Инъекция SimsVille в тело игры не осталась незамеченной — интерфейс управления приобрел окончательное Sims-очертание. В рецензии на SimCity 3 сотни лет назад мы говорили что-то о «легкости» и «простоте» — ложь, неумелая ложь, забудьте. Интерфейс SimCity 4 — вот где простота, вот где легкость. Мы возводим горы,

сажаем леса, меняем канализацию, отправляем пожарные машины к месту аварии и делаем миллион других вещей с той же грацией, с которой еще вчера приказывали симу сходить в туалет. Все рутинные операции по возможности автоматизированы: компьютер сам разобьет крупную жилую или коммерческую зону на отдельные кварталы, проложит трубы водоснабжения и даже построит метро. Если мы захотим, конечно.
Разумеется, статистические сводки, таблицы, графики и инструменты «тонкой настройки» остались в игре. Более того, теперь ими еще удобнее пользоваться, благодаря появлению «гиперссылок» в прямой речи советников, газетчиков и жителей города. Один щелчок мыши — и ты уже работаешь с нужными данными. Два щелчка — и панель меню исчезла почти полностью. В образовавшейся информационной пустоте ты остаешься один на один с новым графическим движком SimCity 4.

Внимание — деталям

Город находится в постоянном движении. Можно неделю провести за игрой и не увидеть двух повторяющихся сюжетов. Глаз отказывается делиться с мозгом подробностями — вот зажигаются стоп-сигналы авто, вот бегут по делам микроскопические горожане, вот раскачивается сохнущее во дворе дома белье, шелестят листья деревьев в парке, ползет тень от облака, вот происходит одновременно еще тысяча различных вещей.
Потрясенный компьютер с хрустом пытается распределить жалкие 512 Мбайт доступной памяти, но игроку нет дела до проблем своего железного друга — он в восхищении, он в состоянии экстатического восторга. Абсолютная победа!
Разработчики наконец-то стали рассчитывать здания в 3D, и теперь наши домишки — впервые за всю историю серии — не выглядят заранее подготовленными кубиками. Ничего игрушечного: это настоящие дома с сотней живых деталей.
Через час или два игры чистый восторг наблюдателя сменяется заботой внимательного хозяина. Оказывается, все происходящее в городе случается не просто так, а в силу вполне определенных обстоятельств.

Картинки, которыми нас так долго дразнили в Интернете, оказались правдой. Все до одной. Игра действительно выглядит именно так. Даже еще лучше.



Любители ломать будут довольны. Местные катаклизмы выглядят как никогда ранее достоверно. А уж как разрушительны!



Выброшенные пакеты из-под молока и игроки на поле для гольфа появляются здесь не для красоты, нет. Они — послание. Один взгляд на район скажет опытному мэру больше, чем длительное изучение статистических выкладок.
Пустовато на школьной площадке? Самое время подумать о сокращении штата учителей — школа не пользуется популярностью. На заднем дворе домов скапливается хлам, а сами дома выглядят грязными? Здесь живут не самые благополучные горожане. Те, что побогаче, украшают дворы зеленью и возводят бассейны. Стоянка недавно построенного торгового центра ломится от машин? К бабке не ходи, дела у хозяев идут очень хорошо. Бедность и недостаток образования формируют преступную среду, но ребята с окраин угоняют машины в центре, где с полицейскими патрулями полный порядок.
Город, как человек, пробуждается утром и засыпает ночью. Автобусы развозят детей по школам, а симы на машинах и пешком спешат на работу. Все дороги, ведущие в деловую часть города, забиты пробками. После обеда перед школой выстраивается парад SUV — это мамы приехали забирать своих чад домой. Вечером оживают магазины, центры развлечений, устраивает драки на улицах пьяная шпана — город живет 24 часа в сутки.

Искусство — в массы

Впрочем, некоторые изменения возможно заметить только с высоты прожитых лет. Дизайнеры SimCity 4 предложили три архитектурных стиля: старомодные кирпичные здания Чикаго начала 20-го века, бетонные небоскребы Нью-Йорка 40-х годов и стеклянные иглы Хьюстона-2000. Архитектурные стили плавно сменяют друг друга, но здания остаются. Таким образом формируется уникальный историко-архитектурный стиль города:

взглянув на район, можно с определенностью сказать, когда он был построен.
В прошлой игре все крупные города мира были похожи один на другой, как близнецы. В SimCity 4, по утверждениям авторов, с этим будет покончено. «Будет» — ключевое слово. Выход игры растянется на год или два. В базовой комплектации — американская архитектура, все остальное — постепенно, через Интернет или в виде коммерческих аддонов.

ПБОЮЛ

Механизмы, приводящие в движение огромный город, остались почти без изменений. Как и прежде, игра засасывает с головой. Остановить градостроительный порыв может только одно — глубокий «минус» на счете и серьезные проблемы с банком. Как и прежде, главная цель игры — привести клубок интересов, называемый городом, в состояние динамического равновесия. Занятие сродни строительству домика из игральных карт. В какой-то момент тщательно выстроенная фигура рушится, и ты начинаешь все сначала, на этот раз без ошибок.
Ключ к успеху — в правильном зонировании и умении влиять на ситуацию с помощью налогов. Скажем, если городу пора освободиться от «грязной» промышленности, мы поднимаем на нее налог и одновременно устанавливаем шоколадные условия для фабрикантов или, чем черт не шутит, владельцев высокотехнологичных производств. Чтобы привлечь в город средний и малый бизнес, можно вообще не облагать несчастных налогом. Пусть мы потеряем немного денег, но дадим коммерсантам развернуться. Они обеспечат новые рабочие места, инвестируют средства в развитие города... и вот ТОГДА мы вспомним о закладке «налоги».
К счастью, готового рецепта успеха не существует. С каждой новой попыткой ты приближаешься к идеалу, но никогда не достигаешь его. Если казна в «плюсе» и горожане возвели мэру все тридцать три «знака внимания» (их правда столько), значит — пришло время для извержения вулкана, гигантского робота-убийцы или хотя бы смерча. В результате стихийных бедствий погибнет много людей, среди которых может оказаться и ваш сим.



Наш? Сим?

Небольшой (и единственный) шаг SimCity 4 навстречу The Sims. На улицы города можно запустить до пяти ваших любимых персонажей. Если их у вас по какой-то причине нет, выбирайте из пары десятков уже готовых. Любой дом на карте без лишних разговоров будет передан во владение подопытной мышке из The Sims. С этого момента вы получаете осведомителя, который будет напрямую, без цифр и графиков, простыми и не всегда приятными словами описывать ситуацию в городе.
Этот маленький штрих вносит в игру новое измерение. В The Sims мы покупали вещи, чтобы сделать счастливыми их хозяев. В SimCity для той же цели мы строим целый город. Внедренный сим моментально устраивается на работу (если в городе есть работа), покупает машину, заводит девушку и программу развлечений на вечер. О каждом своем успехе и провале он подробно докладывает мэру. Сим движется по карьерной лестнице, посту-пает в университет, теряет работу, разводится с женой, начинает пить, вновь обретает работу — и так до бесконечности. Эти игрушечные люди становятся такими, какими их делает ваш город. Будьте готовы, что однажды сим скажет вам: «Мне душно в твоем городишке. Я отправляюсь навстречу богатству и славе в БОЛЬШОЙ город». Он сядет в машину и...

К индустриальным зонам теперь относятся и «сельскохозяйственные районы».



В регионы

...отправится путешествовать по региону. «Регион» — это новое для SimCity слово. Не просто возможность построить несколько городов по соседству, но способ сотворить по-настоящему гигантский мегаполис, не потеряв стоп-сигналов, белья на веревке и пенсионеров в городском саду. Города в регионах связаны друг с другом. Вы можете создать индустриальный центр, город-спальню, титанических размеров сельскохозяйственную коммуну — и симы станут курсировать между своими населенными пунктами в поисках работы и развлечений. Это не просто новая забава, но и способ стимулировать развитие, скажем, коммерческих зон. Манхэттен не стал бы тем, чем он есть, не будь по соседству Бронкса, Бруклина и Квинса.
Слишком много всего? Соорудите пару ферм и несколько домиков на берегу океана. Пусть вокруг останется лес — присмотревшись, вы обнаружите в нем целый зоопарк диких животных. Несмотря на множество изменений, SimCity — это по-прежнему игра для тех, кто никуда не торопится. Город — это ваше отражение в зеркале. Улыбнитесь. Нас ждет год хорошей игры.



Racing Simulation 3

С третьей попытки Ubi Soft удалось создать довольно незаурядную по геймплею «Формулу». Правда, и ляпов разработчики наделали немало.

Симулятор автогонок «Формулы-1»



интерес **4.0**

- сложность средняя
- графика 3,6
- сюжет 4,7
- музыка 4
- звук 3,5
- управление 4,8

http://www.ubi.com/FR/Games/racingsimulation3

разработчик и издатель: Ubi Soft (www.ubi.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 1200), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 400 Мбайт на жестком диске.

Сюр

Хоть горшком назови, рассудили французские девелоперы, и снова поскупились на лицензию. Нам открывают дверь в иные миры, где Михаэль Шмиллер и Мика Хилконен разъезжают на индикароподобных болидах. Кто-нибудь заинтригован?

Павел Ёлшин

Какой формы у них спойлеры, мне действительно все равно. Но выкрасить как бы дорогущие гоночные машины в неприятные оттенки зеленого, сиреневого, оранжевого и (у ВАЗа длинные руки!) цвет «мурена» — поступок попросту глупый. Большим маркетинговым просчетом было допустить к созданию внешности игры людей, разграффитивших все поверхности, кроме травы и асфальта, выдуманной рекламой. Хотя на фоне всего этого великолепия пошлости можно и не заметить, что «новый улучшенный» движок Revenge не способен порадовать глаз, даже будь текстуры поприличнее.

Фокусы с переодеванием продолжаются, когда мы осматриваем календарь чемпионата. Словения, Новая Зеландия и еще четырнадцать стран, в которых Гран-при нет и не предвидится, составляют географию альтернативного чемпионата мира «Формулы-1» по версии Ubi Soft. Но могу обрадовать приунывших поклонников настоящей королевы автоспорта: приглядитесь, это же «формульные» трассы. Мексиканский трек — это Индианаполис (ГП США), колумбийское кольцо — не что иное, как Интерлагос (ГП Бразилии). Что, здорово вас разыграли?

Полуправда

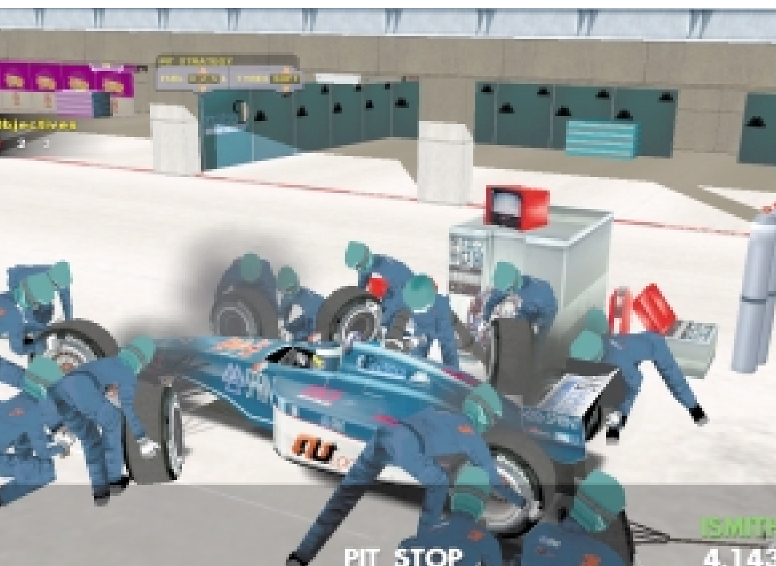
В начале кажется, что Ubi Soft гордо отказывается повторять популистские приемы Electronic Arts, вкладывающей в свои симуляторы качественный аркадный режим. Racing Simulation 3 (RS3) предлагает нам только два вида помощи в управлении болидами: ABS и Anti-Sliding. На деле же выясняется, что эти электронные помощники настроены очень грамотно: они существенно облегчают нам жизнь и при этом не делают процесс управления машиной менее интересным. Насколько эти системы должны вмешиваться в управление болидом, мы можем решать сами. Но даже на уровне сложности Pro помощники

работают на 40%. Это лишнее доказательство того, что «электроника» действует деликатно и в малых дозах не противопоказана даже шумахерам.
Еще одно послабление — возможность вывести на экран информацию о точках торможения. Если раньше нам приходилось внимательно всматриваться в следы от колес на асфальте, то теперь в нужный момент на экране возникает знак «Brake», меняющий цвет в зависимости от того, насколько превышена предельно возможная скорость прохождения поворота. Очень удобно!
В этих полуреалистичных режимах можно кататься бесконечно долго. Но покупали-то симулятор не за этим. Сделайте серьезное лицо, сейчас речь пойдет о настройках.


Полоска брусчатки на прямой старт-финиш не оставляет сомнений: перед нами «Старая кирпичница» Индианаполиса, покрытая толстым слоем грима и окрещенная Мексикой.

Ход отбоя

Если помните, в выпущенном Ubi Soft четыре месяца назад легкомысленном симуляторе Speed Challenge настройки болида представляли собой нечто условное и факультативное. Тогда мы предположили, что политика французских симуляторщиков милосердно поворачивается лицом к технически слабо подкованным игрокам, и ошиблись. Оказалось, нам просто пускали пыль в глаза, чтобы в новой игре ошарашить самой сложносочиненной системой регулировок в истории.
Возьмем, скажем, подвеску. Четыре амортизатора, четыре пружины, четыре буфера сжатия и два стабилизатора поперечной устойчивости. RS3 позволяет регулировать перечисленные 18 деталей по отдельности (!) и в очень широких пределах. И не забудьте еще про настройку геометрии подвески («развал» и «схождение» у каждого из четырех колес, не падайте в обморок, тоже свои). Представить себе извращенца, устанавливающего каждое из колес под разными углами как в вертикальной, так и в горизонтальной плоскости, я не могу, а вот авторы игры явно с такими знакомы. Ведь зачем-то же игра допускает такие инженерные нонсенсы. Странно и то, что в игре нет никаких подсказок, разъ-







На пит-стопе все по правде, даже черный «дым» — карбоновая пыль от тормозных дисков.

Когда на небе тучи, игра выглядит еще более уныло.

ясняющих, к примеру, как конкретно повлияет на поведение машины изменение загадочного параметра каждой из стоек амортизаторов, измеряющегося в N.s/m (динамическая вязкость?). Речь идет, конечно, о жесткости, или так называемой энергоемкости амортизатора, вот только с какой целью этот параметр можно отрегулировать поразному на ход сжатия и ход отбоя, никто не поясняет. Это вдвойне удивительно, поскольку в предыдущих сериях игры растолкованиями (что характерно, весьма четкими) сопровождался абсолютно каждый шаг по «гаражному» меню. Вместо всего этого теперь мы имеем режим Engineer, очень напоминающий функцию «Диагностика» в Windows XP. То есть, сформулировав в несколько этапов наши претензии к управляемости болида, мы получаем от виртуального советчика туманные рекомендации типа «поднимите передние буферы сжатия». На сколько поднять, не скажет, а между тем их положение изменяется от «0» до «80» миллиметров с шагом в 1 мм. И что уж совсем скверно, советчик умолчит о побочных (негативных) действиях каждого изменения, а они, как правило, весьма существенны. Жаль, ведь раньше в подсказках все разъяснялось.

Впиши себя в историю

Отыграть пару десятых долей секунды у самого себя, перепрыгнуть на строчку вверх в турнирной таблице — это еще далеко не вся «Формула-1». В симуляторах сюжет Гран-при обычно отодвинут на второй план, а ведь решающую роль в реальной двухчасовой гонке зачастую играет не мастерство гонщика, а форс-мажорные обстоятельства (к примеру, неожиданно начавшийся дождь, означающий крах стратегии пит-стопов и резкие перемены в повадках машины) и технические проблемы, которые возникают почти у каждого. А уж про то, что у всякого пилота есть психологические мотивы (ну хотя бы показать мать кузьмы главному сопернику по чемпионату) и множество локальных задач (в числе которых требования командной тактики (помощь своему партнеру по конюшне), разработчики игр совершенно забывают. Все, кроме Ubi Soft. Ноу-хау было использовано еще в Monaco Racing Simulation 2. Режим Scenario в этой приятной во всех отношениях игре («Наш выбор», #11’98) позволял пережить кульминационные моменты, подсмотренные авторами в реальных Гран-при того далекого сезона.

Четыре года мы ждали продолжения, и вот оно. Ничего нового, но так же здорово. Цель первой же «миссии» очень правдоподобна: нам предлагают сыграть роль юного пилота, каким-то чудом оказавшегося на шестом месте за 8 кругов до финиша, и если удастся продержаться на этой позиции до клетчатого флага, нас ждет слава самого молодого гонщика, заработавшего очки. Проблема лишь в том, что нам уже вовсю машут синими флагами — нужно пропускать лидера на круг. Если не затормозить и не уйти с идеальной траектории, получим штраф, но и слишком сильно замедляться нельзя — этим моментально воспользуется наступающий нам на пятки некий Дель Туро (тоже аутсайдер, которому позарез нужны очки). В общем, напряженная дуэль до финишной черты гарантирована.

Крупные выбросы адреналина и особенно глубокое вхождение в образ гонщика — не самые характерные элементы «формульного» геймплея. Но в Racing Simulation 3 эти радости затмили все остальное. К «остальному» привыкнем. Может быть...



«Блицкриг» (Blitzkrieg)

Фантастическая и бесконечная, как вселенная, игра на тему Второй мировой.

RTS





интерес 5.0

сложность настраиваемая
графика 5,0
сюжет 5,0
музыка 5,0
звук 5,0
управление 5,0

www.nival.ru/rus/blitzkrieg_info.html
разработчик: Nival Interactive (www.nival.ru)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)
издатель в Европе: CDV Entertainment (www.cdv.de)

Системные требования

Windows 98/ME/2K, Pentium II 366 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0+, 8x CD-ROM, 4,2 Гбайт на жестком диске.

Кувалды Сталина

Самой, пожалуй, лестной для КИ по мотивам Второй мировой похвалой является ее сравнение с военной энциклопедией или историческим справочником. И если обычно подобная метафора является всего лишь красивой фигурой речи, то в случае с «Блицкригом» оборачивается чистой, как слеза комсомолки, правдой.

Александр Металлургический

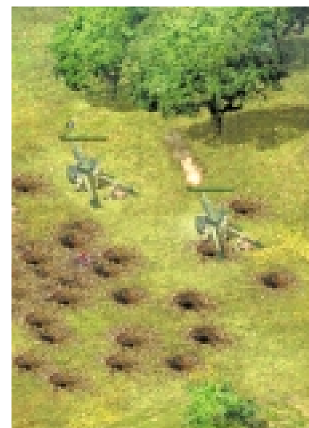
Я серьезен, как 188-тонный танк Maus на марше: игра содержит в разы больше достоверной исторической информации, чем все ее предшественницы, вместе взятые, но при этом остается белой и пушистой. В схватке достоверности и entertainment'а наконец-то побеждает здравый смысл и чувство меры. «Блицкриг» — это война, которая мирит враждующие RTS-лагеря: поклонники серий Command & Conquer и Sudden Strike, белозубо улыбаясь, наматывают друг друга на гусеницы полигональных танков.
Оставим пока легкомысленный C&C наедине с самим собой и поговорим о настоящей межвидовой конкуренции. Теперь в России (а чуть позже и в остальном просвещенном мире) существуют две Настоящие RTS по WWII-мотивам, но выискивать среди них лучшую — дело неблагодарное. Примерно то же самое, что сравнивать Тома Клэнси (Tom Clancy) и, к примеру, Валентина Пикуля (Valentine Pickul'): оба неплохие рассказчики с уклоном в народное графоманство, но подход к писательскому делу у каждого свой. У первого — маниакально-депрессивный педантизм на почве разнообразнейших ТТХ, помноженный на страсть к самодеятельности, у второго — слишком творческое осмысление военной истории, не выходящее, впрочем, за дозволенные реальностью рамки. Хотя, если по совести, настоящая стратегия в таком вот книжном ракурсе должна напоминать труды Эриха Манштейна (Erich Manstein). Или хотя бы стремиться к этому...

Барбаросса, кругом!

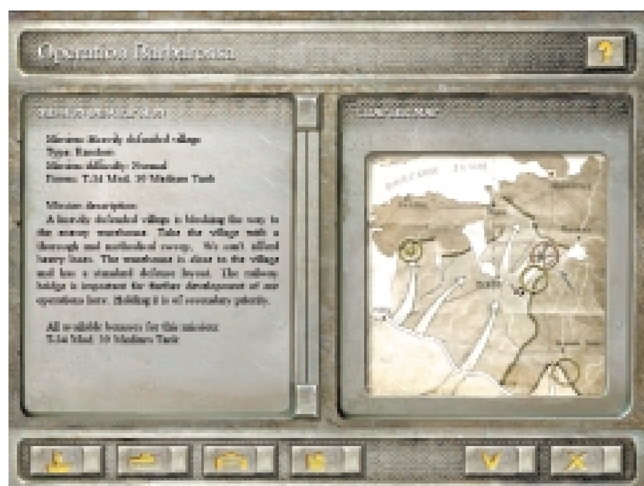
Все это околобиблиотечное воздухосотрясение неспроста, ведь «Блицкриг» в действительности очень напоминает умную, интересно написанную книгу. Любая



Среди пяти видов авиаподдержки бомбардировка была, есть и будет самым чудовищным подспорьем в деле войны. Обратите внимание на информационную панель справа от интерфейса: наведя курсор на любой объект, можно получить исчерпывающие данные о его броне (спереди, по бокам, сзади, сверху) и боевой мощи (урон, пробивная сила).



Гаубицы изрыгают огонь не хуже библейского Левиафана, а страха наводят куда больше.



Операция «Барбаросса» споткнулась о военный гений одного из сотрудников редакции — он, нехороший, выполнил аж 7 случайных миссий и затем выполз встречать идущих на Ленинград немцев, имея за душой намного больший военный потенциал, чем те предполагали. С интервентами приключился конфуз.

из трех исторических кампаний — хроника побед и поражений «усиленного отдельного батальона». Терминология, разумеется, взята прямиком из устава РККА, а смысл ее примерно таков: под нашим командованием находится универсальное подразделение, способное автономно выполнять различные боезадачи. В составе подчиненного батальона — практически все виды армейских «конфет»: легкие боевые машины, танки различных весовых категорий, сладкоголосая артиллерия (на выбор — гаубицы, средства ПВО и противотанковые орудия), ремонтная бригада и безымянная дама-снайпер — персональная любимица и, кроме того, единственная девушка (не надо так ржать) на все подразделение. Кроме того, высшее командование в знак любви и доверия обеспечивает нас неограниченной авиационной поддержкой. То есть понимаете? В руках — полный ящик разнообразнейших инструментов, от пинцета до кувалды, ресурсонезависимость и абсолютная свобода выбора путей к победе. Это ли не есть гут? Это ли не подарок настоящему Суворову (не тому, который писатель-перебежчик, а другому, который с повязкой) современности? И это при том, что руки чешутся играть в «Блицкриг» уже только из-за отличных внешних данных: В.И. Суриков, будь он с нами, гордился бы своими последователями среди Nival'овских пейзажистов. И наверняка одобрил бы детальную отрисовку каждого участка танковой брони и всякого люка на корпусе. И подивился бы внешности русских солдат — не каждый день видишь полсотни людей в форменных валенках и ушанках. Хотя вопрос, почему в тридцатиградусный мороз всякая мелкая речушка, возомнив себя Гольфстримом, не промерзает до дна, конечно, повис бы в воздухе... Впрочем, у кого останется сил задавать разного характера несуразные и неуместные вопросы при взгляде на подобное чудо? Это тов. Суриков — человек по части изобразительного искусства тертый, а мы — простые смертные, и для того, чтобы впасть в ступор, нам надо лишь увидеть шейдерную воду. Или услышать, как снайпер, вогнав пулю в очередного фашиста, вдруг задорно скажет: «А получика, красавчик!».

Вы хотели знать, что это такое — персональное счастье отдельно взятого М-ского? Можете изучать: называется «Блицкриг», продается в аптеках страны по цене в несколько у.е. за коробку. Там же, в аптеках, реализуются таблетки от жадности — М-ский уже хочет, чтобы скорее бы «Блицкриг-2» (кстати или некстати, но некто Ю. Маркин такой возможности не исключает, даже наоборот...).

Отданная честь

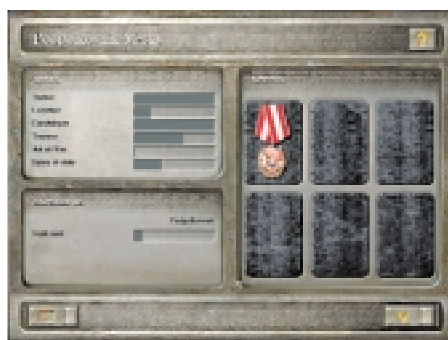
Очень скоро, впрочем, выясняется, что все в этом мире против нас: затаившиеся в кустах и оттого невидимые враги коварно стреляют в спину, заранее окопавшиеся танки и орудия противника плевать хотели на калибры ваших стволов, а доблестные пилоты ВВС, почуяв снегопад, легкий ветерок в 6 баллов или еще какое ненастье, вдруг заявляют, что погода нелетная, и вместо бомбардировки неприятельских артпозиций отправляются в каптерку пить вкусный технический спирт и забивать «козла». Еще одна Kolonne Funf — личности, нажимающие рычаги и педали в танках. Все



Двухслойные окопы, набитые пехотой, при огневой поддержке окопавшихся танков и артиллерии могут сдерживать вражеский натиск почти до бесконечности.

как один просят крепкой зуботычины: до нетрезвого сумасшествия водил из Soldiers of Anarchy они еще не дотягивают, но в трех соснах порой путаются весьма удачно. И это при том, что каждый из них, как минимум, младший лейтенант. Хотя, если судить по дуболомности, то уже вполне себе настоящий полковник. А уж что начинается, когда танковый взвод натыкается на десяток солдат, засевших в окопах... Мало того, что мобилизованные «педестрианы» отказываются играть в «Карму», так они еще и технику портят — пара удачно брошенных гранат сбивает ведущие катки на гусеницах и превращает танк в стальной гроб. В ответ на это танкисты могут лишь окопаться (не поверите — делают это, не вылезая из бронемашины. Вот ведь фокусники!) и попробовать отстрелять негодяев, отчаянно паля из главного калибра в упор, — но надежды на это мало. Цирк заканчивается, когда из окопа высовывается злодей с ПТР наперевес. Начинается плач Ярославны и частые перезагрузки.

А то и рестарт всего задания — что, в общем, тоже очень нехорошо для карьеры начинающего Сунь Цзы.



Подполковник М-ский никогда не упускал случая похвастаться своими достижениями на полях сражений...

Пешки стремятся

Видите ли, в чем дело... игра, будь она неладна, не хуже пресловутого Манштейна ведет учет и анализ абсолютно всех ваших действий: принимаются в расчет потери личного состава, число уничтоженных отрядов противника, количество захваченных единиц артиллерии, затраченных боеприпасов, еще несколько никому не интересных цифирей и даже число перезагрузок. Хорошенько прокрутив полученные данные в своей не в меру сообразительной голове, высшее командование выдает... В соответствии с этим растет ваш личный опыт. От него зависит звание, которое, в свою очередь, определяет количество юнитов, находящихся в вашем подчинении. Учитывая, что юниты в течение всей кампании переходят из миссии в миссию, появляется более чем явственный стимул к карьерному росту.

Дальше — больше. Рукоплескания и брют дорогому «Нивалу»: в каждую



Снайперша в маскхалате может безнаказанно ползать под носом у противника. Перебив всю пехоту, она залезет в кусты и будет наводчицей для артиллерии, которая позаботится о бронетехнике.

кампанию, помимо исторически достоверных, входят случайные миссии, необязательные для прохождения, но для общего дела полезные. Во-первых (и в главных), за успешное выполнение всякой такой миссии товарищ пользователь получает в свое распоряжение новую игрушку — танк свежей модели, еще более смертоносную гаубицу или нечто принципиально новое повышенной полезности — к примеру, легендарную катюшу. Во-вторых, опыт. В-третьих, число случайных миссий стремится к бесконечности — они генерируются на лету. Выполнив несколько подобных заданий, можно уже на ранней стадии игры разжиться тремя-четырьмя «тридцатьчетверками», получить очередную звезду и таким вот образом серьезно усилить вверенный батальон. Мы пишем историю победы собственными руками, самолично выбирая следующее задание в каждой главе кампании, основываясь при этом лишь на уверенности в собственных силах и предполагаемой в случае удачного исхода сражения выгоде. Можно сколь угодно долго развлекаться, выполняя случайно генерируемые игрой миссии, постепенно накапливая боевой опыт и обновляя личный гараж свежими разработками конструкторских бюро, но в конце концов придет время для решающего сражения, удачное завершение которого сулит переход к следующей главе, где новые задания, новые подарки НТР и новые злющие противники с новой усиленной броней, — более чем существенный стимул для измышления очередной хитроумной тактики. Blitzkrieg — War Unlimited, forever and ever.

P.S. «Блицкриг» убедительно доказывает теорию о том, что в каждом жанре есть свой Morrowind.



Shadow of Destiny

Первый в истории человечества четырехмерный квест.

Квест

Sero sapit



интерес 4.0

сложность низкая
графика 2,9
сюжет 4,5
музыка 4
звук 2,5
управление 2

www.konamityo.com/som/english/top/e_shadow1.html
разработчик: Runecraft (www.runecraft.co.uk)
издатель: Konami (www.konami.com)

Системные требования

Window 95/98/ME, Pentium III 450 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 700 Мбайт на жестком диске.

Судьба включает радио

…И еще один (после Silent Hill 2) порт. Игра практически от тех же авторов, осторожно характеризуемая консольными обозревателями как, ха-ха, «Shenmue без боевых искусств». Могу еще предложить «Prisoner of War без побегов». Маша Ариманова

Соль межплатформенной шутки: Shadow of Destiny (SoD) — первый и, скорее всего, последний самостоятельный классический квест, разработанный за пределами ПК...

Я категорически не собираюсь ангажировать кого-либо на близкое соседство, соприкосновение, аренду или, упаси боже, приобретение SoD. Сама мысль о том, что незнающий человек может оказаться под одной (магазинной) крышей с упакованной в безучастную коробку игрой, в которой используются ТАКИЕ текстуры, ТАКОЙ звук и ТАКОЕ управление, для меня практически непереносима. Аляповатая картинка в дурном разрешении, дикая мазня на полигональном заднике, стилизованные под нижесреднее аниме персонажи загадочного пола с пушистыми ресницами и фантастическими глазами из драгоценных камней самой чистой воды...

На правах фонового шума журчит непрерывно повторяющийся трехсекундный аудиоклип (как говорят, звук пал смертью храбрых при переводе игры с DVD, то есть PS2 на единственный, наш, CD). Управляемый (изредка) персонаж перемещается, клацая костяными ножищами, исключительно по четырем направлениям света и притом крайне неестественной рысью (он никогда не слышал об аналоговом управлении, дурачок). Чудовищно. Все прелести некондиционной конверсии Runecraft вдобавок к весьма скромному уровню оригинала от любимого токийского отделения гигантской Konami.

Нет, вы уж лучше сидите себе спокойно, а я вам все-все про Shadow of Destiny расскажу. Вы узнаете, что где-то далеко существует такой замечательный, неповторимый квест, и преисполнитесь большим и светлым, не омраченным соображениями о зря потраченных деньгах чувством.

Середина вечности

Плюс ко всем прочим своим недостаткам SoD еще и заканчивается в два раза быстрее, чем тот же Silent Hill 2. Все равно что полнометражный мультфильм посмотреть. Но только в случае с «Тенью судьбы» (в Японии — Shadow of

Memories) время — понятие чрезвычайно относительное...
Главгерой Айк Куш (немец, как и все прочие участники событий) — сверхжертва, парень из породы недоживающих до середины фильма, страдающий расстройством внимания голубь на проезжей части центральной городской магистрали. Все негритята Агаты Кристи в одном лице. На протяжении всего десяти глав нашей истории он окажется зарезан (четыре раза), убит с применением тяжелых предметов (три случая), отравлен (дважды), сброшен с высокой башни (единожды) и даже задавлен автомобилем уже по наступлении хеппи-энда в одной из альтернативных концовок игры. Такой вот везунчик.
Shadow of Destiny — единственный квест, где гибель протагониста в определенных точках не только неизбежна, но даже и необходима... Как такое возможно?
При помощи хитрого приборчика, позволяющего Айку путешествовать во времени, и посильной помощи демона Гомункулуса (местного Мефистофеля), который трудолюбиво воскрешает в очередной раз бездарно скопытившегося героя и превращает каждую главу квеста в бесконечный «День сурка».
Взгляните на цифры в правом верхнем углу любого из шотов. Это крайне важные даты. Вверху — время настоящее, в котором Айк беспечно прогуливается по солнечному парку в ожидании ножа в спину или не спеша направляется по темному переулку на свидание с синей малолитражкой, которая скроется с места происшествия в неизвестном направлении. Внизу — параллельная линия событий, участок прошлого, в котором Куш может предпринять одно-два действия, которые отсрочат исполнение приговора в настоящем. Способы выскальзывания из когтей судьбы бывают ОЧЕНЬ оригинальными. Можно шепнуть словечко начинающему режиссеру в 1979 году — и в 2001-м афиша его блокбастера соберет большую толпу, и неведомый киллер не рискнет. А в случае, если убийца таится за старым дубом в парке, проще всего отправиться в... 1580 год и издевательски заменить новорожденное дерево гипсовой скульптурой или цветочной клумбой. Иногда не стоит брезговать и приемами из серии «Назад в будущее»: оставить самому себе письменный совет запастись прочной сковородкой под одеждой во время прогулки в парке...



Вот именно так выглядел бы Габриэль наш Найт, выйди он на первой PlayStation. В статике еще не столь страшно.

Контрастный 1902 год. Легким движением руки особняк на заднем плане трансформируется в 2001-м из музея в библиотеку. И наоборот. А что делать, если нужной книжки нет под рукой?





Местных текстурных ужасов не скроет даже густая ночь. Все-таки не survival horror. Но нужно успеть ликвидировать в 1979 году антикварный горшок, что грозит в 2001-м угодить Айку в темечко, и по сторонам глядеть совсем некогда.

Мнение об игре

«В Японии нет кинопоглотителя творческих личностей на манер Голливуда. И потому, когда такого творца осеняет гениальная идея, он пишет сценарий не для фильма, а для компьютерной игры. Shadow of Destiny — самый сложный по структуре и самый кинематографичный квест этого года, успешно использующий в своих головоломках четвертое измерение — время!» Некто Фвиффо (Fwiffo), сайт Game Over (www.game-over.net), ставит игре общий 90-процентный рейтинг и одаривает ее памятным знаком «Gamers Choice».

Разведчик времени

Главная проблема четырехмерного квеста заключается в специфике использования машины времени. Каковы должны быть границы дозволенного вмешательства? Срок пребывания в других эпо-



Золотой (буквально) 1580-й.



Герои просто как живые... Секрет во множестве мелких необязательных действий. То глаза закроют, то котенка предложат... Вот если бы все cut-scenes в квестах делались, как эта!

хах? Лавинообразность изменений? Насколько жестоко карать за раздавленных в доисторические времена жуков? Надо признать, авторы Shadow of Destiny вышли из ситуации гораздо изящнее, нежели создатели в чем-то родственных Journeyman Project и Chronomaster. Приборчик Айка срабатывает в узловых точках паутины вечности: в релевантном временном слое открывается небольшая ниша, в которую можно прыгнуть и только-только успеть элементарным действием или словом запустить ведущую к спасению сложную логическую последовательность. При этом время в настоящем не замораживается, неумолимо продолжает идти — можно выиграть гонку с нижним таймером, но все равно погибнуть по верхнему. Мы оказываемся в двух цейтнотах одновременно! Спешному делу очень помогает написанная аж тремя композиторами достойная музыка. Это бесконечная череда мелодий т.н. конкретной музыки: хоралы в исполнении механических часов, симфонии из звона, постукивания, тиканья, нервный перебор клавиш рояля одним пальцем...

А вот и главный фокус. С развитием сюжета число открытых к посещению параллельных сюжетных линий УВЕЛИЧИВАЕТСЯ. То есть сначала это 2001-й и 1580-й годы. А потом разом 2001-й, 1580-й, 1979-й и 1902-й (великолепен цветовой стиль каждой эпохи: Средневековье — в теплых золотистых тонах масляных красок, начало века — черно-белая фотография). Не забудьте еще про перемещения внутри одного временного пласта (на день-другой вперед или назад), ограниченный энергетический заряд машины и полную рассогласованность пространственно-временных отношений (в 2001 году Айк с большими световыми и шумовыми эффектами растворился у ворот почтенного особняка, а в 1980-м материализовался на городской площади)... Что, непросто?

Но, если честно, особых проблем не наблюдается. В каждом раунде гадалка предсказывает Айку время его грядущей гибели с точностью до наносекунды, любая эпоха снабжена слоноподобной шпаргалкой в духе «а вот здесь я обязательно найду ключ от древней башни», Гомункулус не гнушается бесстыдными спойлерами. Город просто микроскопический, заряды для машины встречаются в живой природе на одних и тех же для каждого временного периода позициях. В сценарии (впрочем, как и в любой истории о машине времени) хватает дыр, и герр Куш без проблем транспортирует на своем многострадальном теле сквозь мглу столетий стремянку... С трогательной откровенностью выход в ненужные локации охраняют одинаковые злые собаки (честное слово!). Квест очень легкий.

Дверь в зиму

Но сюжет! Shadow of Destiny написана с очень большим вкусом. Замысловатые взаимосвязи между несколькими поколениями персонажей, равно как и точный хронометраж всех их поступков в течение одного очень длинного дня, изрядно позабавили бы старика Джойса. По случайности ли второстепенный герой носит фамилию Брум?..

Одна совершенно гениальная сцена — посещение Айком Кушем музея, где в развешанных картинах представлены ключевые события прошлого, настоящего и будущего SoD. Реакция Айка на эти откровения? — «Жили ж люди»... Другая — появление уличного жонглера. Айковское «да даже я так смог бы!» там — дьявольски удачная шутка уровня Габриэля Найта. Третья — убийство леди на заснеженной улице. Картина повторяется раз за разом в небольших вариациях, но с одним и тем же исходом. А есть и четвертая, и пятая, и шестая изумительные сцены. Сталкиваясь же с неинтерактивными эпизодами «Тени судьбы», начисто забываешь об их неинтерактивности. Ролики на хилом движке смотришь, затаив дыхание и отчаянно переживая за всех действующих лиц, уж такими эти странные куклы из японской мультипликации вышли у сценариста и (чуть в меньшей степени) у актеров живыми, выразительными, естественными... Это касается и рекордно длинной (девятиминутной!) прогулки героя и героини по усыпанной золотыми листьями аллее.

И детективная преамбула страсть как хороша: что, если у жертвы имеется машина времени? Что, если она есть и у убийцы?

При столь неосторожном обращении с пространственно-временным континуумом не стоит удивляться многообразию финалов. Но Shadow of Destiny — противоположный Silent Hill 2 случай... Там альтернативные концовки стоило выискивать. SoD же, хоть квест и организован по сходному принципу увешанного бонусами бесконечного прохождения, если и стоит закончить, то только один раз, наслаждаясь каждым кадром неуправляемого финиша и титрами с широченной улыбкой на физиономии. Любой другой увиденный вариант общее впечатление от цельной и изящной игры испортит непоправимо.



«Глаз дракона» (The I of the Dragon)

Летучий Diablo с дипломом архитектора.

Action/RPG

Auferunt



интерес 4.3

сложность настраиваемая
графика 4,8
сюжет 4
музыка 3,5
звук 4,5
управление 4

www.primal-soft.com
разработчик: Primal Software (www.primal-soft.com)
издатель: «Акелла» (www.akella.com)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM, DirectX 8.1+, 1 Гбайт на жестком диске.

Санитар неба

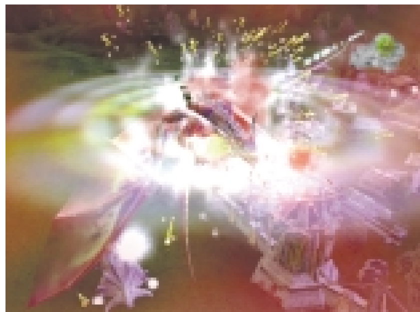
Очередной спаситель человечества оказался молодым, безумно обаятельным, хладнокровным, громкоголосым чешуйчатым созданием с парой острых ушей и перепончатыми крыльями. Нет, это не отпрыск Годзиллы и Бэтмена.

Александр Металлургический

Поразительное дело: индустрии потребовалось несколько лет рожать в муках батальоны Diablo-клонов и игр-похожих-на-Diablo, и только потом в чью-то сообразительную голову нежно постучалась мысль о том, что пора бы сменить ориентиры и перейти от двуногих козявок к огнедышащим гигантам. На наши недоуменные вопросы об источнике вдохновения господа из московской Primal Software дружно кивают в сторону Magic Carpet. Только товарищ на ковре теперь занял управляющий пост, а роль мальчика-на-полетушках поручили заезжему дракону — нашли, понимаете, крайнего. Остается лишь порадоваться за разработчиков, нащупавших интересную жилку в закоснелом жанре, и пожелать подобной изобретательности всем коллегам по игроштамповочному цеху.
Не одними лишь идеями сильны: движок «Глаза дракона» (далее «ГД») без труда тягает гири открытых пространств, делает жим 32-битного цвета и жонглирует тысячами затейливо изогнутых полигонов — старается понравиться изо всех сил и вполне в этом преуспевает. Знакомлюсь с игрой за ручку, дивлюсь на ясное небо и жестоко обезображенные терраморфингом холмы, перебираю курсором россыпи заклинаний и сопутствующих им спецэффектов, верчу камеру и так и эдак, разглядывая высокодетализированные текстуры... в общем, веду себя, как в гостях, и в очередной раз приятно удивляюсь красоте картинки. Из вежливости делаю вид, что не играл в демоверсию и поражаюсь дотошности дизайнеров: ах, скажите пожалуйста, людишки, даром что маломерки, а отекстурены и анимированы с похвальным тщанием. Что уж говорить о будущей грозе монстров.

Три лика вашей смерти

Почему гроза монстров — будущая? Видите ли, в начале своей карьеры наше альтер-эго выглядит весьма неубедительно и является отличной иллюстрацией к поговорке «драконами не рождаются, но становятся». В первоуровневой молодо-



Судя по всему, наш герой решил включить посадочные огни.

Праздничный салют в честь прибытия дорогого чешуйчатого гостя по недосмотру распорядителя очень часто сшибает этого самого гостя с небес на землю.



сти он более всего похож на сушеного морского конька или еще какой пищепродукт японской кухни — тщедушный, сморщенный, покрытый чешуей и нестрашно рычащий. Тем приятнее пестовать своего питомца, наблюдая, как у него отрастают шипы, рога, прочие атрибуты драконьей свирепости. Убил монстра — получи уровень. Парочку берлог разрушил — опять уровень. Так, глядишь, пошел-пошел — и в дамках: 54 уровня за душой, одним плевком растираем финального босса в манную кашу. Право слово, прелесть летучая.

На самом деле драконов три. Каждый, как и полагается, с оригинальной внешностью и собственным стилем жизни. Там, где «красный» наберет в легкие побольше воздуха и докажет любому враждебному бармаглоту, что огненное дыхание облегчает понимание, «синий» искрометно прищелкнет когтями и выдаст какой-нибудь смертоубийственный электроразряд. Ну а «черный» лентяй никогда не будет тратить лишние калории и отправит на рандеву бугаев-элементалей, сам же, ни о чем более не беспокоясь, полетит дальше. И никаких гвоздей.

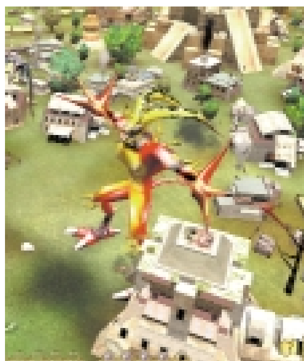
Профессия: огнемет

Будни драконьего племени суровы — приходится совмещать должность прораба на городской стройке с изводом бесклассовых паразитов на неизвестно кем пересеченной местности. Простым монстрошинкованием, по счастью, дело не ограничивается — почти в каждой миссии есть некая закавыка, дополнительное задание или просто нестандартная ситуация. Время от времени над игроком и вовсе издеваются: отбирают любовно вскормленного ящера и взамен выдают тщедушного человечишку — дескать, шпионские миссии драконам не полагаются, потому что, во-первых, рожей не вышел, во-вторых, шумный больно — вот вы представьте себе бесшумно подкрадывающийся к вашему городу Ми-28... И вообще, не угодно ли — сюжет. Скучать, определенно, не приходится.

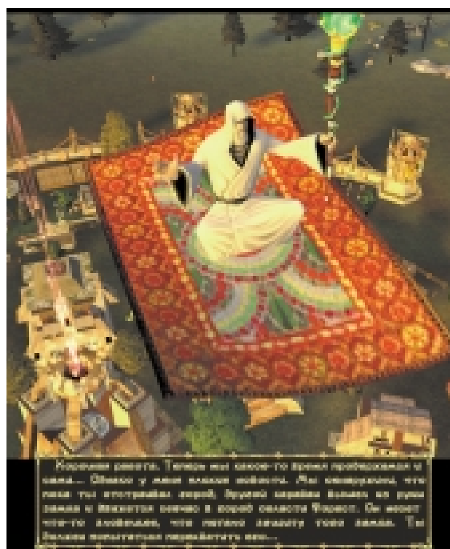
Самое интересное приключается ближе к середине кампании, когда подотчетные территории уже невозможно пересчитать по пальцам руки. «Зачистив» очередную суверенную область и присоединив ее к людской конфедерации, усталый, но довольный кожаный буревестник возвращается в родные пенаты и видит... Что он видит? Правильно, нарушителей границ. Начхав на визовый режим и пограничные столбы, из ближнего зарубежья на родную землю вторгаются мигрирующие монстры и устраивают бойню не хуже футбольных фанатов: ломают, жгут, портят, гадят в подъездах, горланят дурными голосами нецензурные «шансоны» и мешают трудящимся спать. По возвращении из очередной командировки на приграничные селения физически больно смотреть: кто-то обглодал все штакетины в городском заборе, ходил по газонам, проел дыру в ратуше и нахамил сторожу. Бесстыжие ситизены отводят глаза в сторону — спали, мол, ничего слыхом не слыхивали. Однозначно, без крылатой няньки никуда: стоит лишь на пару минут отлучиться за тридевять земель, чтобы в очередной раз перекусить (чью-то шею), и развал народного хозяйства обеспечен. Начинаются метания и душевные терзания: то ли отправляться на очередной боевой вылет, то ли ринуться на защиту родной хаты. Побеждает обычно патриотизм... И вот мой чешуйчатый рогоносец уже потчует интервентов пропан-бутаном, учиняет ковровые бомбометания и вызывает себе на подмогу бригаду зомби с известно какого света, не забывая при этом заложить особо эффектный вираж и сорвать шквал восторженных оваций. А в это время господа из Primal Software хитро щурят глаза и усмехаются себе в усы: «Нелинейность вам подавай? Нате, не жалко. Мучайтесь с ней на здоровье, раз вам так хочется».

Небесный тихоход

Некоторый недостаток диаволического драйва все же дает о себе знать — плавные драконьи порхания адреналин не продуцируют, кровь в жилах не кипит, желчь напополам с озвученными эмоциями фонтанировать в окружающее пространство не собирается... В Багдаде все спокойно, султан опять







Главный злодей выглядит и ведет себя так, как будто только что сбежал со съемок анимефильма про трансформеров.

Красавец-некромант 54 уровня завис над городом 6 уровня. Вероятно, позирует для разворота какого-нибудь культового журнала.

Грамотный руководитель никогда не оставит своего подчиненного без дела... и почти всегда — без премиальных.

шатается по улицам. Все манипуляции совершаются размеренно, с поминутными паузами и обзором горизонтов. Правое полушарие решает уравнение с несколькими неизвестными «успеют ли твари отреагировать, если я зависну над ними здесь и сделаю вот так, и если успеют, то кто останется в живых через пять секунд», левое же попросту любуется видами природы. Тактика, если хотите. Самое что ни на есть мозгодробительное ремесло.

Для тех, кто еще не научился думать, тестовыми лабораториями .EXE в результате многодневных бдений был найден очень простой и действенный выход: путем повышения скорости игры до 200% вкупе с упрощением игросложности на 2-3 единицы «ГД» превращается... превращается «ГД» в... ну, неужто сами не догадались? В натуральный Crimsonland: реки крови, тонны мяса, взрывающиеся трупики, повышенная плотность спецэффектов на квадратный сантиметр экранного пространства — полет исключительно по приборам, жизнь длиною в три секунды и минимум мысли.

Обратные действия (затормаживание унд ухардкоривание) имеют и вовсе убийственный эффект: термоядерный коктейль из к/ф «Матрица» и КИ «Ил-Два-с-половиной: Kukuruznik», процеженный через фэнтези-ситечко. Все серьезно и предельно смертельно: случайный плевок кислотой не по адресу, и в драконьем раю на одного постояльца больше. Истинно говорю: ни в коем случае не топырьте губу и не отворачивайтесь от «ГД» после первого просмотра — путем минимального тюнинга игра станет именно тем, о чем вы грезили долгими зимними вечерами, в очередной раз переигрывая нежно любимые нетленки и пеняя на отсутствие достойных продолжателей рода.

Верите ли, прохождение одиночной кампании заканчивается задолго до того момента, когда вам впервые захочется зевнуть. То есть зевать вы будете уже потом, когда после «ГД» случайно ткнете какой-нибудь <censored>, но во время драконьих полетов — никогда. Двенадцать областей проносятся под чешуйчатым фюзеляжем с ошеломительной быстротой, оставляя после себя радужное настроение и легкое чувство голода. Желудок тут же принимается ворчать и требовать продолжения банкета, перед глазами ненавязчиво маячат покамест еще не опробованные в деле перепончатокрылые красавцы, и... Право же, устоять невозможно.

Мнение об игре

«Для игры, столь жестко ориентированной на постоянный action, все элементы The I of the Dragon реализованы слишком вяло. Перелеты утомительны, сражения нединамичны — складывается впечатление, будто игра жестоко тормозит (хотя она не тормозит — я проверял)... Свежая идея натолкнулась на откровенно слабое исполнение», — тоскует Арон Крауч (Aaron «Dracos» Crouch) с сайта 3D-Action Planet (www.3dactionplanet.com).

игровое железо

#02(2003)



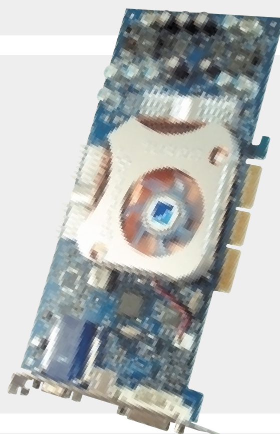


X45 Digital Joystick & Throttle: выдающийся внешний вид — раз; замечательная функциональность — два; и сравнительно невысокая цена (HOTAS, ау!) — три. Получаем практически идеальный джойстик.

1 | 2 | 3

The Source's Stone

1 Вслед за процессором (Pentium 4 Hyper-Threading) бурное размножение методом деления было зафиксировано и среди остальных ингредиентов системного блока. А ведь, казалось бы, до весны еще так далеко... *стр. 124*



Новинки видеорынка

2 Добрейший вечерочек, почтеннейшая публика! Сегодня в нашем железном шапито новые номера от одного прославленного иллюзиониста, имя которого вам, безусловно, слишком хорошо известно, а также невиданный танец с саблями в исполнении подающего надежды трио SiS! *стр.126*



HiFi, Bye Fi?

3 Претензии к убогому звучанию многочисленных (в том числе и недешевых) компьютерных комплектов из не-важно-скольких-маленьких-колоночек и сабвуфера, ухающего, словно вернувшиеся в Московскую область филины, оправданы более чем. Это я к тому, что наше внимание к троице свежих «Свенов» — ни в коем случае не случайность. *стр.132*



Новое слово на букву «S»

4 ...даже не одно, а целых два. Удивительно, но факт: наши ледовитые края отчего-то вдруг стали прельстительны заморским купцам — новых звучных имен, особенно на игроманипуляторной улице, все прибывает и прибывает. Вот и сегодня мы тестируем продукты сразу двух фирм, о которых год назад знали лишь редкие профессионалы. Saitek и SVEN. SVEN и Saitek. К вашим услугам. *стр.136*

The Source's Stone

Дмитрий Лаптев

Вслед за процессором (Pentium 4 Hyper-Threading) бурное размножение методом деления было зафиксировано и среди остальных ингредиентов системного блока. А ведь, казалось бы, до весны еще так далеко…



Причинный камень

Едва ли найдется хоть один тестер, успешно разделавший под орехЪ вышеупомянутый процессор и избежавший в отчете о нем дежурной мантры: «...с раздвоением ЦП нагрузка на обслуживающие его компоненты, оставшиеся в прежнем количестве, растет, и «бутылочным горлышком» становятся уже они».

И правильно, нечего тут избегать! Глядишь, Intel предложит еще что-нибудь, способное расшить очередное узкое место, а заодно и подбросит нам тему для очередной критической колонки.

Так и случилось. И стрелы критики на сей раз будут направлены на новый чипсет Intel E7205 (известный также под кодовым названием «Granite Bay»). Его центральная опция — поддержка двухканальной DDR DRAM. Что, безусловно, событие знаковое и фактически подтверждает намерение «первой процессорной» компании отказаться от Direct Rambus DRAM, как минимум, надолго (поддерживать два типа памяти примерно одинаковой производительности накладно, да и бессмысленно). Чем это объяснить, кроме как нежеланием делиться с компанией Rambus прибылью, в то время как за использование DDR никаких лицензионных отчислений не полагается?

На самом деле, однозначного ответа нет. Год и два назад RDRAM действительно была технически незрелой: запредельная цена, опасность перегрева и связанная с ним высокая латентность (большие задержки и обязательное усыпление свободных банков памяти). Между тем Intel уже тогда заявляла, что будущее именно за этой технологией, и всячески спонсировала ее продвижение в массы. Стоит вспомнить, как первые платы под Pentium 4 продавались в комплекте с RIMM-модулями едва ли не по себестоимости. Теперь же, когда RDRAM научилась-таки держаться на плаву без посторонней помощи и де-факто является самой производительной, вот просто так ее и бросить? Но хозяин — барин, в конце концов, мы можем считать (хоть это и предельно далеко от истины), что Intel вняла нашим пожеланиям годичной и более давности, когда Rambus не ругал разве что ленивый. Кстати, Rambus-эстафету подхватывает не кто-нибудь, а SiS. Из славных лабораторий последней уже вышел первый для нее (да и вообще — первый не от самой Intel) чипсет с поддержкой RDRAM — SiS 658. Вдобавок к старым частотам шины памяти (400 и 533 МГц) в этом чипсете появились 600 МГц, так что RDRAM будет развиваться своим чередом.



Купите плату с двухканальным контроллером памяти, и у вас появится хороший повод расширить ОЗУ, ведь с одним DIMM'ом оба канала никак не могут быть задействованы!

Дуализм

Возвращаясь к E7205 и Double Channel DDR, надо прояснить два момента:

а) каких-либо особых «двухканальных» модулей приобретать не придется, вопрос решен на уровне шины «память — северный мост чипсета». Банки памяти теперь объединены по два, следовательно, и модули желательно ставить парами, хотя в противном случае плата все равно заведется на одном канале (схема, знакомая нам по nForce/nForce2);

б) красиво, конечно, было бы привязать спуск двухканальной технологии с RDRAM-вершин на народную DDR-землю к появлению Hyper-Threading у обыкновенных (то есть не-Xeon) «четвертых П.»... Но на самом деле такая привязка — лишь удачный рекламный трюк. Никакого разделения каналов памяти между логическими процессорами нет и, очевидно, даже в будущем не планируется. Более того, на всей x86-платформе (как под P4, так и под Athlon), включая даже сугубо серверные чипсеты с физической многопроцессорностью, нет ни одного решения, где каждому ЦП выделял-

ся бы собственный массив памяти. Дорого это, сложно, а эффект дает лишь в узко специальных задачах. Итого, «двухканальность» лишь удваивает максимальную пропускную способность памяти, предоставляя процессорам свободно конкурировать за право занять единственную (с точки зрения ЦП) шину памяти.

Но и простому удвоению мы, конечно, тоже порадуемся, правда, не раньше, чем узнаем, сколько это будет означать в реальных мегабитах в секунду. Кто сказал «до 6400»? Ну и что с того, что современная DDR400 PC3200, недавно официально одобренная JEDEC'ом, после «сдваивания» становится PC6400? И вовсе даже ничего не значит, что раз предыдущая пара чипсетов i845PE/GE поддерживала DDR333, то новый набор должен работать со следующей по счету разновидностью памяти. Ведь повторение — мать чья? Правильно — его, вон того господина с патологически жизнерадостной улыбкой, с проектором для презентаций под мышкой и бэджиком «служба маркетинга». Именно его (и никого другого) волевым решением мы возвращаемся к истокам — памяти DDR266 PC2100. А чтобы мы своим мелочным разгоном не ломали генеральную линию, шина памяти жестко синхронизирована с системной, и перейти на DDR333 мы сможем, лишь установив процессор для 667-мегагерцовой шины, буде такой появится.

Что же до теоретической пропускной способности двухканальной PC2100, то она тютелька в тютельку равна скорости 32-битной RDRAM PC1066 — 4200 Мбит/с.

Машинное отделение

Формат колонки не очень дружит с разного рода диаграммами. Поэтому ограничусь описательным сравнением результатов игровых тестов (в разрешении 1024x768x32 и с обычными максимальными настройками качества). Они и вправду предельно близки к успехам связки из RDRAM PC1066 и i850e. В тяжелых тестах вроде Comanche 4, игровых фрагментах 3DMark 2001 SE и даже в ультрачувствительном к любым изменениям в железе Quake 3 разница аккуратно уложилась в один (1) процент в пользу «Рамбуса». Откуда вообще взялась разница при одинаковом теоретическом потолке? По всей видимости, контроллер в i850e на данный момент лучше вылизан, нежели в E7205. И, надо признать, сам по себе такой результат очень неплох, ведь стоить DDR-система будет не в пример дешевле RDRAM'овской.

Осталось сказать, что новый чипсет в тестах представляла чудо-плата Gigabyte GA-8INXP. Ей, а точнее — новой идее «Гигабайта» под названием «The 6-Dual Miracle», и посвятим несколько заслуженных финальных аккордов. Откуда, спрашивается, они насчитали еще четыре раздвоившихся девайса, помимо процессора и памяти? Да вот, пожалуйста:

а) Dual RAID. Два RAID-массива, один для традиционных UATA/133 IDE-винчестеров, второй — для Serial ATA. Кстати, RAID почему-то чаще всего считается способом уберечься от потери данных в случае «вылета» одного из дисков (диски включаются параллельно и хранят копии друг друга). На самом же деле в режиме RAID 0 (Data Striping) поток данных расщепляется между дисками, что пропорционально поднимает скорость чтения и записи. Правда, цена вопроса равна стоимости второго винчестера, желательно аналогичного первому по объему и модели.

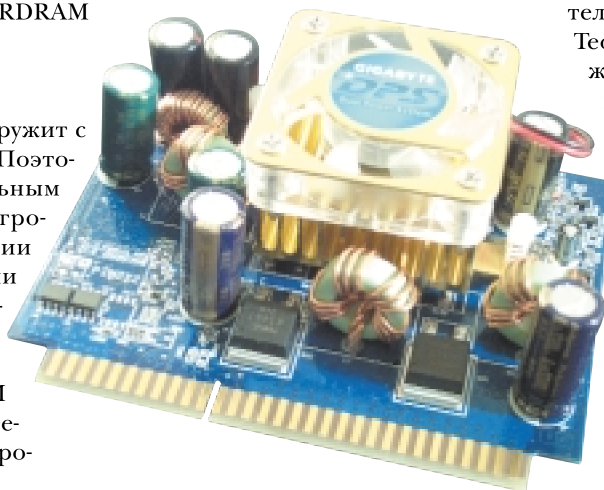


Плата Gigabyte GA-8INXP «Limited Edition», кроме упомянутых в теле колонки опций, имеет еще Ethernet-контроллер на 1 Гбит/с, AGP 8x с Anti-Burn (защита от старых видеокарт с AGP 2x и 3,3-вольтовым питанием), цифровой аудиовыход и вход (!).

б) Dual BIOS. Gigabyte давно ставит две микросхемки с BIOS на свои платы, чтобы подстраховать пользователя от убийственных последствий неудачной перепрошивки. Как тут было не вспомнить эту, просторечно говоря, фичу?

в) Dual Power System. А это новинка, запасной полнофункциональный комплект преобразователей питания. Вы, конечно, уже рассмотрели маленькую плату с собственным кулером на фотографиях. Она может взять на себя питание процессора и матплаты, если основные преобразователи откажут, а в штатном режиме совместно с ними обеспечивает 6-фазовое питание (образцово-стабильное). Для теперешних ЦП это не очень актуально, но задел на будущее огромный — преобразователи могут пропустить ток до 150 А. Теоретически на такой плате сможет работать и 10-гигагерцовый процессор, если он, конечно, будет совместим по остальным параметрам.

г) Dual Cooling. Два кулера, ага? Кстати, второй вентилятор на DPS подсвечивается во время работы тремя светодиодами. Лепота!



Dual Power System — суперпитание, экстравентиляция и ультраподсветка в одном ф.

Новинки видеорынка

Дмитрий Лаптев

Добрейший вечерочек, почтеннейшая публика! Сегодня в нашем железном шапито новые номера от одного прославленного иллюзиониста, имя которого вам, безусловно, слишком хорошо известно, а также невиданный танец с саблями в исполнении подающего надежды трио SiS!

Загадки нумерологии

Кажется, еще совсем недавно мы пеняли компании ATI на фокусы с нумерацией, когда новоявленный Radeon 9000 оказался по всем параметрам слабее седого ветерана Radeon 8500, как уже nvidia, коротая время до запуска в свободный полет своего GeForceFX, радует нас свежими числами.

Что логичнее всего подумать, обнаружив в прайс-листе новую позицию «GeForce4 Ti4800»? Техпроцесс за долгую производственную карьеру GeForce4 усовершенствовался, и позволил слегка нарастить частоты по сравнению с картами на Ti4600? А вот и нет — частоты в обоих случаях одинаковые, добавилась лишь поддержка AGP 8x. Оправдывает ли удвоившаяся до 2 Гбайт/с пропускная способность шины смену номера (иначе говоря, будет ли Ti4800 мощнее 4600-го во столько же раз, во сколько Ti4600 превосходит Ti4400)? Нет, конечно, наши тесты уже не раз демонстрировали, что «high-end»-карты со 128 мегабайтами памяти на борту умещают все текстуры в локальной памяти даже в самых тяжелых режимах, и подкачка требуется лишь во время загрузки очередного уровня. На ней, загрузке, мы, имея карту с AGP 8x, и сэкономим несколько миллисекунд (больше тоже не получится, поскольку решающей здесь была, есть и будет скорость чтения винчестера). Вот таков весь эффект...

Разобравшись с Ti4800, обнаруживаем еще одно новое имя — Ti4800 SE («Second Edition», вероятно). Уж этот-то GPU точно самый мощный? Ничего подобного — карты с таким чипом будут работать на частотах прежнего Ti4400 или чуть выше и в отличие от последнего поддержат все ту же AGP 8x.

Наконец, что символизирует GeForce4 MX480, неужели MX460 + AGP 8x? Ничего подобного, вернее — совсем не обязательно именно это, так как среди уже объявленных плат на MX480 встречаются экземпляры с частотами 275/513 МГц (чип и память, соответственно), что меньше 300/550 МГц у оригинальных MX460. Весело, не правда ли?

Но, несмотря на всю эту чехарду с номерами, живой интерес среди nvidia-новинок представляют совсем другие платы. А именно на чипах MX440 и Ti4200, которым также вживили новый 8x-множитель для AGP и вдобавок подняли официальные частоты для GPU и памяти. И то и другое для бюджетных карт, часто располагающих всего 64 мегабайтами памяти, никак нельзя назвать бесполезным. Поэтому мы немедленно пригласили обновленные народные версии GeForce4 в наш тест (любопытно, что, в отличие от своих старших товарок, никаких новых индексов в названиях они не получили).

Кстати, напрасно полагать, что ATI никак не отреагирует на действия конкурента. За отчетный период наш старый знакомый Radeon 8500LE стал Radeon'ом 9100. Такое переименование и впрямь имеет смысл — R8500 был изначально сильнее, нежели R9000 (в том числе Pro), чему мы уже имели возможность повозмущаться.

Чебурашки — нет

Нет, кстати, даже в словаре всезнающего Office XP. Но мы о другом, о втором объекте нашего сегодняшнего теста, до сих пор остававшемся без какого-либо внимания с нашей стороны, — графическом процессоре SiS Xabre. Ближайшее к данному наименованию семантически родственное и орфографически правильное слово, по мнению того же XP-спелчекера, пишется как Saber (то бишь «сабля»). Не иначе, маркетологи SiS мягко намекают нам, что со своим GPU они не прочь порубить конкурентов в капусту. Или хотя бы отсечь для себя кусочек рынка.

Мы же не придавали этой затее какой-либо огласки по причине крайней чахлости первой версии процессора: Xabre 80 интересен нам с вами не более любого привитого к материнской плате офисного видеоядра. Старшая версия — Xabre 200 — комплектуется DDR-памятью и любопытна тем, что для своей невысокой цены функционально богата, к примеру, поддерживает пиксельные шейдеры и AGP 8x. Но вот производительность... Короче говоря, мы специально вытащили карту на X200 в сегодняшний тест и показательно отпрепарировали.

Преемник 200-го — Xabre 400 — оказался уже гораздо интереснее, что не прошло незамеченным рынком. Сегодня X400 представлен в продаже повсеместно, и не только на безымянных полуживых картах, но и на фирменных — от Gigabyte, Triplex, PowerColor, ECS, Chaintech и других. Наконец, в ноябре была объявлена очередная модель — Xabre 600, по официальной версии претендующая на ту же нишу, что и небезызвестный Radeon 9000 Pro. А в первом квартале текущего года планируется выпуск Xabre II, полносовместимого с DirectX 9.0! Нужно еще учесть, что SiS уже давно обкатала на своих мно-

гочисленных чипсетах 0,13-мкм технологию, в то время как те же nvidia и ATI только-только на нее переходят (процесс этот сам по себе болезненный и почти неизбежно на первых порах означающий дефицит новых чипов, их высокую себестоимость и т.п.). А значит, технологически SiS может предложить лучший продукт за меньшую цену. Ну не любопытно ли? Вот и нам тоже.

Как мы тестировали

Видеокарты устанавливались в компьютер с материнской платой Gigabyte GA-7VAXP на чипсете KT400, процессором Athlon XP 1700+, 256 Мбайт DDR-памяти PC3200, винчестером Seagate Barracuda ATA V объемом 80 Гбайт и звуковой картой Creative SB Audigy.

Тесты запускались в операционной системе Windows XP Professional SP1.

А попугайную ведомость заполняли:

1) Работающие под управлением функций из OpenGL игры Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena v1.17 (demo001), Comanche 4 и Dungeon Siege.

2) Пользователи DirectX 8.2 в лице 3DMark 2001 SE (build 330) и игровые тесты из него: Game1 (Car Chase), Game2 (Dragothic), Game4 (Nature), а также синтетические тесты на скорость заполнения сцены (fill rate) и исполнения пиксельных шейдеров (Pixel Shaders). Плюс очень тяжелый шейдерный тестовый пакет Codecreatures Benchmark Pro на базе игрового движка не самого ближайшего будущего от компании Codecult.

Настройки качества выставлялись на привычный максимум, сжатие текстур и синхронизация с частотой кадров отключались, использовался только 32-битный цвет.

ECS AG200T8-D64

Цена $67

Графический процессор SiS Xabre 200 (200 МГц)

Тип памяти 5-нс DDR (400 МГц)

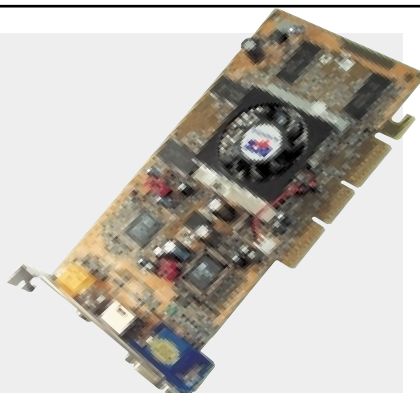
Объем памяти 64 Мбайт

Режимы AGP-шины 2x, 4x, 8x, Side Band Addressing

Интерфейсы D-Sub, S-Video, RCA, 3D-Connector (для стереоскопических очков)

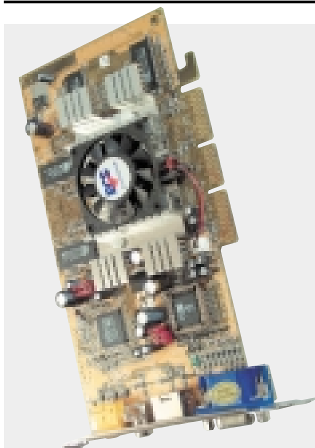
Версия драйверов 6.13.10.3080

итоговый рейтинг **2,0**



Как уже говорилось, карта на Xabre 200 взята в тест лишь ради иллюстрации пути, пройденного фирмой SiS к настоящему моменту. Но к чему мы так придираемся? Разве почти равная безымянному GeForce4 MX440 производительность (если судить по результатам тестов 3DMark 2001) так уж плоха для 67-долларовой карточки, поддерживающей ко всему прочему шейдеры версии 1.3? Стоит лишь обратить внимание на результаты прочих игровых тестов, как все становится понятно. Скажем больше: все тесты проводились на выставленном по умолчанию в драйверах режиме «Performance» (производительность), переключение на «Quality» приводит к столь глобальному замедлению, что какое-либо сравнение с любыми современными картами вообще теряет смысл.

А под 3DMark 2001 последние драйверы SiS под звучным названием Xminator II просто слегка «подогнаны», причем топорно (ускорен обсчет освещения), поэтому распространить эту псевдооптимизацию на остальные приложения означало бы испортить и без того не впечатляющего качества картинку.



ECS AG400T8-D64

Цена $73

Графический процессор SiS Xabre 400 (250 МГц)

Тип памяти 4-нс DDR (500 МГц)

Объем памяти 64 Мбайт

Режимы AGP-шины 2x, 4x, 8x, Side Band Addressing

Интерфейсы D-Sub, S-Video, RCA, 3D-Connector (для стереоскопических очков)

Версия драйверов 6.13.10.3080

итоговый рейтинг **2,5**

Поскольку ядро у всех версий Xabre содержит одинаковый набор вычблоков, разница между всеми четырьмя версиями лишь в частотах (только Xabre 600 отличается тем, что изготовлен по 0,13-мкм техпроцессу против 0,15 у остальных, — следовательно, выделяет меньше тепла). Из «национальных» черт семейства Xabre остались неупомянутыми:

а) программная эмуляция вершинных шейдеров (что нормально для бюджетных карт);

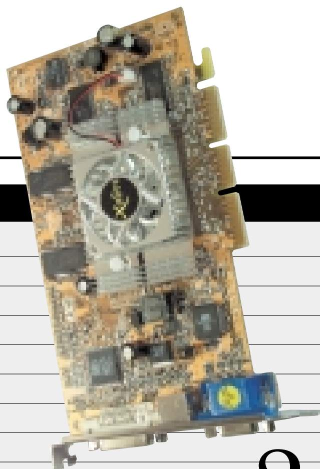
б) полное отсутствие поддержки анизотропной фильтрации (опять же терпимо, но уже обидно);

в) полноэкранное сглаживание FSAA по древнему методу медлительного суперсэмплинга 2x и 4x (не имеет на данном уровне общей производительности осмысленного применения);

г) второй RAMDAC, вопреки устоявшемуся обычаю, не интегрирован в GPU, а вынесен в отдельный чип (несмертельно, но очень странно, особенно в свете перехода на 0,13-мкм процесс. Ужель не уместился?).

А что Xabre 400? Подросшая частота не сообщила карте ускорения, требуемого для того, чтобы угнаться за Radeon 9000, лишь MX440, слабейший среди GeForce4, оказался 400-му по плечу, и то далеко не во всех тестах. А ведь мы, как и в предыдущем случае, не трогали «ускорительных»

установок драйвера и любовались отнюдь не идеальной картинкой (размытые текстуры, невразумительные тени). От формальной поддержки пиксельных шейдеров у X400 тоже толку мало — она не просто очень медлительна, но и местами некорректна. Допускаем, что эта проблема решается совершенствованием драйверов, но пока все плохо.
Когда ничего не помогает, остается уповать на разгон: 275 МГц — чип, 550 МГц — память, таковы оверклокерские успехи доставшегося нам экземпляра. Практический же эффект оказался столь малым, что о нем и говорить как-то неудобно. Достигнут уровень примерно позапрошлогоднего Radeon 7500 от партнеров ATI (со сниженными частотами).



PowerColor XP400A-C3

Цена	$78
Графический процессор	SiS Xabre 400 (250 МГц)
Тип памяти	4-нс DDR (500 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x, 4x, 8x, Side Band Addressing
Интерфейсы	D-Sub, DVI, S-Video
Версия драйверов	6.13.10.3080
итоговый рейтинг	2,4

Но, может быть, нас порадует 128-мегабайтная версия? Согласитесь, $5 — невеликая цена за удвоенную память. Нет, почти никакого скоростного бонуса нет. Ведь, говоря о том, что играм все чаще требуется для загрузки текстур больше 64 Мбайт видеопамяти, мы имеем в виду высокотехнологичные проекты, с которыми Xabre не может справиться по единственной причине: недостаточной мощности самого GPU.
Следующей в нашей программе должна была стать карта на Xabre 600. Но она, видимо убоявшись неласкового приема после вялого перформанса своих предшественниц, на зов не явилась. Не беда, благо за окном во время тестов стояли прохладные погоды — минус 27 по Цельсию, и разгон PowerColor XP400A-C3 на свежем воздухе оказался много большим, нежели требовалось для организации 600-й модели (необходимое примечание: мы не рекомендуем следовать нашему примеру и не несем ответственности за возможные фатальные последствия для видеокарты и компьютера). Было решено остановиться на 315 и 630 МГц для памяти и процессора, соответственно. Именно такие частоты имеют нынешние образцы карт на X600, но есть вероятность, что у серийных плат они будут ниже, скажем, 300/600 МГц.
И что же мы видим? Прирост кадросекунд, конечно же, нарисовался. Но Radeon 9000 Pro может спать спокойно, равно как и любая другая карта сопоставимой цены (около $100). Да, с классическими играми образца 2001 — начала 2002 гг. Xabre 600 способен справиться (если только не подведет драйвер, что не исключено — ошибок пока хватает). Но большинство современных, скорее всего, придется запускать в обедненном графическом режиме. Даже отнюдь не вчера вышедший Morrowind просто отказался признать в любом из Xabre'ов шейдерный ускоритель. Это никуда не годится, граждане.
Изрядно окоченев, возвращаемся в родные стены с неутешительным вердиктом: мы пока не можем рекомендовать видеокарты на чипах SiS кому-либо (но Xabre II ждем — не вопрос). В пределах $100 уже есть куда более достойные кандидаты — и в первую очередь семейка Radeon 9000, 9000 Pro, 8500LE (9100).

Noname (Manli) GeForce4 MX440 8x 64Mb 64bit

Цена	$77
Графический процессор	GeForce4 MX440 — 8x (250 МГц)
Тип памяти	5-нс DDR (405 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x, 4x, 8x, Side Band Addressing, Fast Writes
Интерфейсы	D-Sub, S-Video
Версия драйверов	Detonator 40.72
итоговый рейтинг	2,4

Во вторую же очередь (а местами и наравне с младшими Radeon) к нашим кошелькам взывает GeForce4 MX440. Поможет ли ему новый AGP-множитель? Боюсь, что данному конкретному экземпляру — никак нет. Дело даже не в «безымянности» самой платы (дизайном, кстати, она напоминает изделия Manli) — претензий к качеству плоской графики не возникло вплоть до разрешения 1280x1024 при 85 Гц включительно, карта опознавалась системой без ошибок, не перегревалась, несмотря на пассивное охлаждение, и отработала всюду стабильно. А виновата в провальном выступлении в тестах урезанная вдвое против нормы 64-битная шина, связывающая видеопамять и GPU (что честно отражено в названии платы). В итоге карта осталась в аутсайдерах теста, вчистую проиграв примерно равной ей по цене «старой» фирменной плате с AGP 4x, но с полноценной 128-битной шиной. Последнюю и логично выбрать, если бюджет столь строго ограничен и есть желание купить именно плату на чипе от nvidia.



ASUS V9180TD

Цена $106
Графический процессор GeForce4 MX440 — 8x (304 МГц)
Тип памяти 3,3-нс DDR (570 МГц)
Объем памяти 64 Мбайт
Режимы AGP-шины 2x, 4x, 8x, Side Band Addressing, Fast Writes
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video
Версия драйверов Detonator 40.72

итоговый рейтинг 3,9

Если предыдущая карта была одной из самых дешевых на обновленном 440-м чипе, то ASUS, как водится, предлагает нам одну из самых дорогих. Все серьезно: выход на два монитора (есть даже версия этой же платы с двумя DVI-разъемами и двумя же заботливо уложенными в коробку с платой переходниками со стандартными VGA-разъемами), основательный кулер, сверхбыстрая память, да и чип по умолчанию изрядно разогнан. Едва ли что-то еще можно выжать из MX'ов вообще (пролистав наши прошловесенние первотесты карт на GeForce4, легко увидеть, что память с такими таймингами ставилась лишь на старшую модель – MX460).

Плата умеет следить за температурой и управлять частотой вращения собственного кулера. За процесс отвечает фирменная утилита SmartDoctor (напрашивается аналогия с материнскими платами под маркой ASUS, также очень талантливыми в сфере термоконтроля).

ASUS V9180TD показала достойную современного уровня скорость (вровень с Radeon 9000 Pro), за что большое спасибо высоким частотам и спасибо меньшее – шине AGP 8x. Тем не менее быть «примерно наравне» мало, ведь тот же Radeon 9000 Pro располагает небутафорской поддержкой шейдеров, да и стоит на платах от недорогих брэндов дешевле. Словом, не будь у нынешнего GeForce4 MX столь сильного конкурента, асусовская плата непременно получила бы свои 4,5 балла и наш законный «выбор». А так, уж простите великодушно...

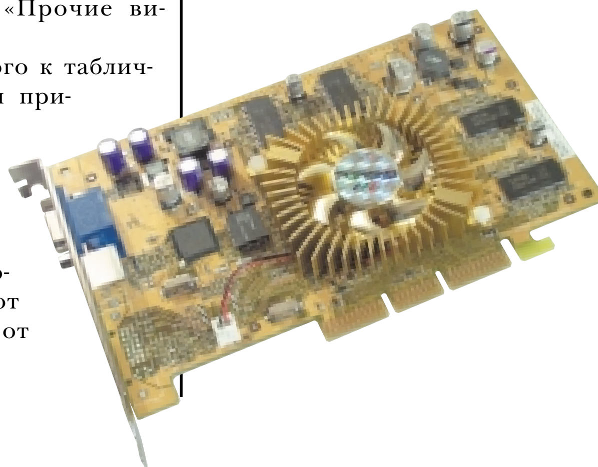
PixelView Prolink MVGA-NVG28A

Цена $151
Графический процессор nvidia GeForce4 Ti4200 — 8x (250 МГц)
Тип памяти 4-нс DDR (513 МГц)
Объем памяти 64 Мбайт
Режимы AGP-шины 2x, 4x, 8x, Side Band Addressing, Fast Writes
Интерфейсы D-Sub, S-Video
Версия драйверов Detonator 40.72

итоговый рейтинг 4,4

Невысокая для плат на Ti4200 цена в сочетании с хорошим исполнением карты и безошибочной ее работой в наших тестах. Сложно, конечно, судить по единственному экземпляру, но, уже имея небольшой опыт общения с продукцией PixelView, рискнем отрекомендовать ее как адекватный выбор в стесненных финансовых условиях. То есть когда приходится выбирать среди плат, собранных в прайс-листе в категории Noname (сейчас чаще встречается тактичная формулировка «Прочие видеокарты»).

Ничего оригинального к табличным результатам мы присовокуплять не будем. Скажем лишь, что среднестатистическая плата на GeForce4 Ti4200 с AGP 4x стоила на момент тестирования от $130, а Radeon 9500 от Sapphire – от $150.



MSI 8894-080 G4Ti4200-TD

Цена $176
Графический процессор GeForce4 Ti4200 — 8x (250 МГц)
Тип памяти 4-нс DDR (513 МГц)
Объем памяти 64 Мбайт
Режимы AGP-шины 2x, 4x, 8x, Side Band Addressing, Fast Writes
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video
Версия драйверов Detonator 40.72

итоговый рейтинг 4,4

Платим за «имя»? Да. Проигрываем в скорости? Тоже да, но разница по сравнению с предыдущей картой пренебрежимо мала. Считаем ли мы, что покупать фирменные карты более нет смысла, так как безымянные ничем не хуже и притом дешевле? Нет, ни в коем случае, напротив, приобретение платы от малоизвестного сборщика, особливо без подстраховки (например, возможности без объяснения причин вернуть ее продавцу), представляется нам крайне опрометчивым шагом.

Albatron Medusa GeForce4 Ti4200P Turbo

Цена $190
Графический процессор GeForce4 Ti4200 (250 МГц)
Тип памяти 4-нс DDR (554 МГц)
Объем памяти 128 Мбайт
Режимы AGP-шины 4x, Side Band Addressing, Fast Writes
Интерфейсы D-Sub, DVI, S-Video
Версия драйверов Detonator 40.72

итоговый рейтинг **4,5**



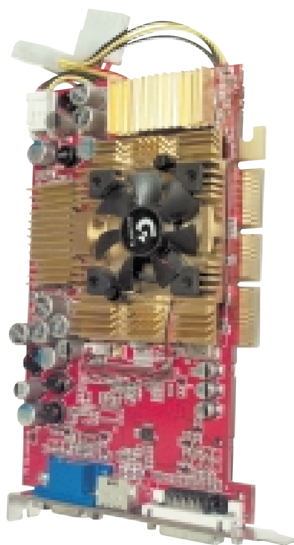
К какой категории плат отнести продукцию Albatron? С одной стороны — видеокарты и материнские платы под этой маркой оцениваются розницей на уровне самых недорогих фирменных плат, а само имя Albatron начало мелькать в железных отчетах и прайс-листах совсем недавно. С другой же — отзывы пока преимущественно положительные, не станет исключением и наш краткий отчет о карте на «старом» GF4 Ti4200 (с AGP 4x) со 128 мегабайтами скоростной памяти.

Как видим, ничего оригинального: 128 Мбайт видеопамяти предпочтительнее 64-х, но лишь в ситуациях, когда объем текстур оказывается больше этих самых 64 Мбайт. Иными словами, AGP 8x не в состоянии сделать подкачку текстур из внешней памяти полностью прозрачной (если копать глубже, вероятно, выяснится, что виновата даже не столько AGP-шина, сколько оперативная память, вынужденная обслуживать не одну лишь видеокарту и уже потому неспособная выдавать данные с той же скоростью, что и локальная видеопамять).

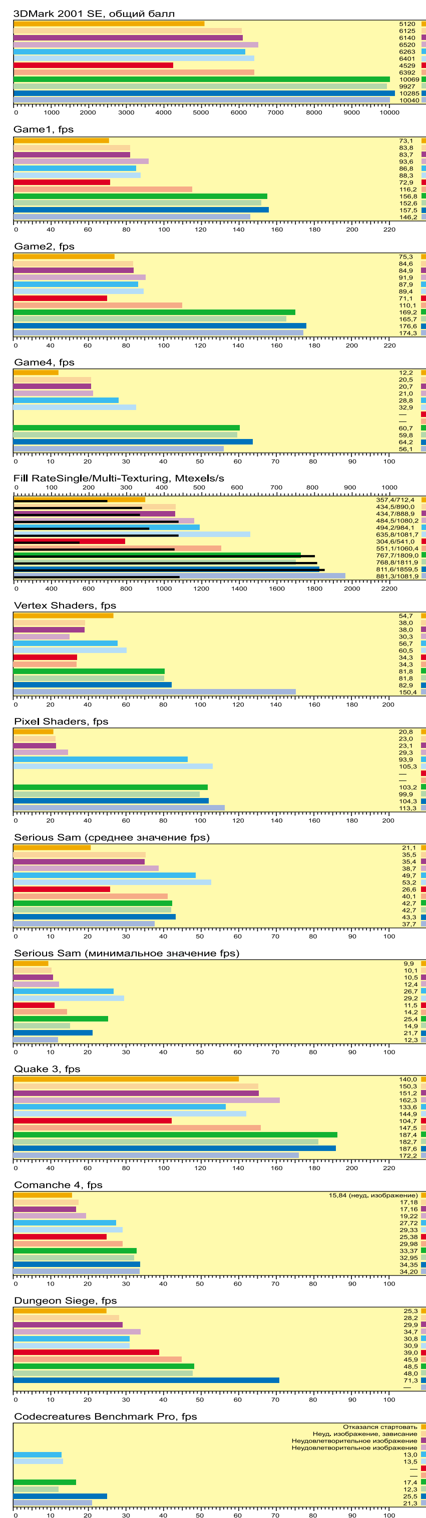
Разгон платы удался в стандартных для карт на Ti4200 пределах: до 310 МГц на чипе и 630 МГц для памяти.

Итоги же будут только такие:

1. Взвесив все достоинства и недостатки платы Albatron Medusa GeForce4 Ti4200P Turbo точнейшим из наших безменов, мы считаем ее достойной титула «Лучшей покупки» в категории плат от $150 до $200.
2. Бюджетный диапазон (до $100), несмотря на сегодняшние притязания SiS и nvidia, остается по-прежнему во владении обеих версий девятитысячного Radeon'а.
3. В категории сверхдорогих плат, никоим образом сегодня не затронутой, в волнительном ожидании GeForceFX правит бал все тот же Radeon 9700. Триумфатор, кстати (см. тему номера).



Gygabyte Radeon 9700.



- ECS AG200T8-D64
- ECS AG400T8-D64
- PowerColor XP400A-C3
- PowerColor XP400A-C3overclocked (aka SiS Xabre 600)
- Sapphire Atlantis Radeon 9000
- Sapphire Atlantis Radeon 9000 Pro
- Noname (Manli) GeForce4 MX440 8x 64Mb 64bit
- ASUS V9180TD
- PixelView Prolink GeForce4 Ti4200 8x
- MSI 8894-080 GeForce4 Ti4200 8x
- Albatron GeForce4 Ti4200P Turbo
- Sapphire Atlantis Radeon 9500

Спасибо! *Редакция Game.EXE искренне благодарит компании SLY Computers (www.sly.ru) и Ultra Computers (www.ultracomp.ru), предоставившие видеокарты для тестирования.*

HiFi, Bye Fi?

Дмитрий Лаптев

Претензии к убогому звучанию многочисленных (в том числе и недешевых) компьютерных комплектов из не-важно-скольких-маленьких-колоночек и сабвуфера, ухающего, словно вернувшиеся в Московскую область филины, оправданы более чем. Это я к тому, что наше внимание к троице свежих «Свенов» — ни в коем случае не случайность.

Долбите, Шура!

Действительно, мультимедийная акустика под торговой маркой SVEN (и в особенности умеренно дорогие деревянные колонки IHOO) давно и почти без боя заняла до обидного слабо укрепленный плацдарм «музыкальных» (звучащих по меньшей мере на уровне хороших бытовых музцентров) компьютерных колонок.

Прибывшая на этот раз аппаратура, по всему выходит, собиралась бороться и взять от одного до трех «Наших выборов» и, возможно, спровоцировать околомузыкальный псевдофилософский «прогон» на тему «Что такое есть Hi-Fi и достойна ли ОНА ИМ называться». Особенно, конечно, впечатлял старший комплект (HA-385), упакованный по трем объемистым коробкам. Но на деле все оказалось не так просто...

Поверхностный осмотр показал, что в наш «тестовый стенд» придется внести необратимые изменения. Поскольку ни одна из звуковых карт, будь то Audigy-первая, вторая, с внешним блоком или без оного, да и любая другая карта в ценовом диапазоне до $300, полноценно работать с такими колонками не способна.

Все просто: у моделей HT-485 и HA-385 обнаружился лишь один цифровой вход, по которому, как известно, можно передать пару несжатых PCM-каналов (и довольствоваться стереозвуком). А можно — все шесть, но лишь сжатых в Dolby Digital; именно на такое подключение и рассчитывают свеновцы, встроив в свои колонки DD-декодеры. Но нынешние карты, как ясно дал нам понять в комментарии к декабрьскому колоночному тесту коллега Радовский, не обучены кодировать выходной поток в Dolby Digital, а способна на это лишь звуковая начинка чипсета nvidia nForce.

Мы отдавали себе отчет в том, что для владельцев самостийных DVD-плейеров (им такие колонки первостепенно адресованы для возведения домашнего театра) весь этот долбизвук — дом родной и они только порадуются избавлению от необходимости покупать внешний декодер. И уже хотели было отправить колонки в последний (обратный) путь... Но оказавшаяся случайно под рукой матплата на nForce2 и обнаруженная на сайте самой Intel заметка об идеальном игровом ПК (www.intel.com/ru/home/maximize/experience/gaming/ultimate.htm) заставили пересмотреть это решение. Стало интересно, а вдруг и впрямь «...первоклассный шестиканальный стереозвук (sic! — **Д.Л.**) Dolby Digital» есмь «гарантия нужной атмосферы в вашей любимой компьютерной игре»? Что из нашей затеи вышло, смотрите десятком абзацев ниже, а мы не простим себе, если прежде не перемоем кости мистеру Ray M. Dolby и его лаборатории.

Balalaikin Blues

Первые форматы объемного звука от Dolby Labs были, естественно, аналоговыми, поскольку другого звука в 70-х годах еще просто не знали. Причем все дополнительные каналы накладывались поверх двух обычных (стерео). Важнейшим плюсом такой схемы, без которого она едва ли вообще получила бы распространение, оказалась полная совместимость со старыми носителями. Записанный в соответствии с патентованным алгоритмом Dolby Surround (DS; синоним Dolby Stereo) стереофонический саундтрек отлично сохранялся на той же VHS-кассете. А в видеомагнитофоне с соответствующим декодером он расщепляется на четыре канала: основные правый и левый, центральный канал для диалогов и тыловой — для спецэффектов. Да, безусловно, речь идет в первую очередь о кинозвуке, хотя DS-записи могут распространяться и любым другим способом — от компакт-кассет до FM/УКВ-радиотрансляции. Само собой, на обычной стереоаппаратуре такие записи тоже воспроизводятся, но лишь как простое стерео.

Недостатки Dolby Surround? О, их много: обе тыловые колонки объединены в один канал, а для борьбы с взаимопроникновением центра в «тылы» последние пришлось еще и «обрубить» НЧ-фильтром на уровне 7000 Гц. Пассивный DS-декодер не в состоянии физически выделить центральный канал, и потому он «наводится» двумя основными каналами. А значит, хоть какое-то позиционирование источников звука в пространстве можно ощутить, лишь находясь в точности на акустической оси системы.

Впрочем, полноценный центральный канал удалось выделить позже с появлением активных декодеров Dolby Pro Logic. И физически независимых каналов теперь стало, подумать только, четыре! Но не будем жестокими — аналоговые Dolby-форматы для своего времени были наход-

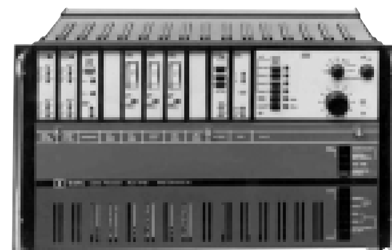
кой, да и по сей день множество домашних театров строятся на недорогой аппаратуре с «пролоджиком». Любопытно, что и современные звуковые карты сплошь и рядом позволяют включить Pro Logic-кодирование на выходе. И если вы владеете какой-нибудь шикарной аудиосистемой с аналоговым декодером, она в таком случае сможет составить неслабую конкуренцию подавляющему большинству компьютерных колонок.

Но довольно про аналоговые форматы, благо все последующие коммерчески успешные Dolby-форматы были уже цифровыми. И первый из них – Dolby Digital 5.1 (AC-3) – ждет долгая жизнь. Ведь звуковые дорожки на DVD-Video чаще всего закодированы именно в таком формате. Пять полночастотных независимых каналов (три – на фронт, два – на тыл) плюс канал с ограниченным частотным диапазоном, то есть «сабвуферный». Не правда ли, до боли знакомая схема? Наши многоканальные карточки, начиная с Creative SB Live! 5.1, эксплуатируют ту же схему расстановки колонок. Но есть и отличие, причем не в пользу Dolby Digital (DD). Dolby-форматы всегда занимались эффективной упаковкой и хранением звука, а серьезно сжать звук без потери качества невозможно. С переходом на вроде бы безразмерный DVD ситуация ничуть не изменилась – если записывать все 6 каналов с качеством хотя бы Audio CD, места для собственно видеозаписи не останется.

Какими алгоритмами компрессии пользуется DD? Строго говоря – секрет, ибо технология защищена патентом, но ясно, что они идеологически близки всем знакомому MP3. Следовательно, о качестве можно также приблизительно судить по битрейту. Максимально возможный битрейт – 640 Кбит/с – встречается крайне редко, обычно фильмы на DVD идут с аудиодорожкой 384 Кбит/с (причем это суммарный битрейт для 5+1 каналов!). Мощное, иными словами, сжатие. И, к примеру, для музыки в чистом виде подходящее слабо.

А теперь вернемся к нашему компьютеру и озадачимся таким вопросом: зачем нам Dolby Digital? Тем более в играх? Ведь звук у нас нигде заранее не записан (по крайней мере в DD-формате), его в реальном времени генерирует процессор звуковой карты по собственным технологиям EAX, и т.п. Можно, конечно, напрячься и представить себе, что со временем, когда игры будут храниться только на DVD, саундтреки будут кодироваться исключительно в DD. Многие, наконец, уже теперь крутят видеодиски посредством компьютерного DVD-привода. Но для всех этих случаев более чем достаточно иметь Dolby Digital-ДЕКОДЕР на звуковой карте (или даже программный плейер – современным процессорам нагрузка по раскодированию DD-потока по силам). А уже распакованный, сгенерированный, поступивший из разных источников и смикшированный аудиокартой звук мы замечательно по старинке выведем через цифровые или аналоговые шестиканальные выходы на обычную шестиколоночную систему (как мы, собственно, до сих пор и поступали).

Что же тогда делает в nForce'ах пресловутый Dolby Digital-КОДЕР? Он сжимает весь исходящий поток, затем пересылает его на ресивер какой-нибудь аудиосистемы с поддержкой DD, подобной участницам нашего сегодняшнего теста. А в этих самых «системах» немедленно происходит обратный процесс декодирования, суть попытка вернуть звуку первоначальную форму и разложить по пяти плюс одной колонке. В чем мы тут проигрываем – понятно: звук подвергается, хоть и цифровому, но снижающему качество двойному преобразованию (о битрейте не спрашивайте – не знаю). В чем выигрываем? Смотря кто. Например, владелец любой Audigy или Live 5.1 вкупе с аудиосистемой Inspire 5.1 Digital 5700 или DTT 3500, поддерживающей фирменный многоконтактный цифровой выход от Creative (внимание: в свежей модели Inspire 6.1 цифровых входов нет вообще!), от перехода на такую схему не приобретет ровно ничего. Он, счастливец, и так может передать шесть несжатых (!) цифровых аудиопотоков на свои колонки с помощью одного единственного кабеля с многоконтактным «мини-джеком». А всем остальным, кто до сих пор подключал колонки к карте тремя аналоговыми «шлангами», nForce'овская схема позволит перейти на единственный цифровой (но придется купить заведомо более



Dolby CP100 Cinema Processor — первый декодер с Dolby Stereo (февраль 1975 г.). Не правда ли, красавец? Жаль, для компьютера не годится — просто не влезет в 5-дюймовый отсек, да и 19-дюймовая стойка, пожалуй, маловата будет.

дорогие колонки с DD-декодером). Даст ли это выигрыш, мы еще посмотрим, но исходные данные пока сильно не в пользу DD. Не так уж страшны наводки и плохи ЦАП'ы на современных звуковых картах, чтобы, убоявшись их, заведомо пускать музыку под цифровой пресс.

Закладываться на Dolby Digital 5.1 странно еще и потому, что уже давно существует чуть более прогрессивный DD 6.1 Surround EX («чуть» – поскольку снова предпринимаются попытки обеспечить совместимость со старой схемой – на этот раз 5.1, из-за чего дополнительный тыловой канал подмешивается к основным). Традиционную же систему можно безболезненно расширять, что многие с успехом и делают, по мере смены звуковых карт докупая к первоначальной стереосистеме сначала сабвуфер, потом пару тыловых колонок, затем дополнительную центральную и т.д.

Вот, пожалуй, и вся Dolby-теория, но остались еще две аббревиатуры, имеющие прямое касательство к предмету. Во-первых, альтернативный стандарт DTS – Digital Theatre Systems. Свеновские колонки HA-385 согласны принимать звук и в таком формате. В DTS могут паковаться аудиодорожки на DVD, причем вкус продукта такая упаковка сохраняет лучше – коэффициент сжатия меньше в 4 раза. Декларируется передача шести-семи 20-разрядных каналов мастер-качества (а значит, акустика используется та же – 5.1 или 6.1, причем в последнем случае допканал может быть как совмещенным, так и отдельным).

Наконец, все чаще на колонках и звуковых картах стали встречаться ярлычки «THX». Еще один стандарт на нашу голову? На самом деле THX (Tom Holman's experiment) не является отдельным форматом записи, он лишь формулирует некие требования к звуковой аппара-

туре. Разработчики THX из небезызвестной LucasFilm считают, что аудиосистема, прошедшая их сертификацию, гарантирует адекватное видеоряду звуковое сопровождение. Только и всего.

Верхи могут, низы не хотят... И наоборот

Колонки подключались к компьютеру, заряженному материнской платой ASUS A7N8X на чипсете nvidia nForce2, со свежеустановленной Windows XP Professional SP1. В музыкальных тестах прозвучала 12-сантиметровая стопка компакт-дисков с разностилевыми записями: от просто классики (A. Vivaldi «The four seasons»), классики в электронной обработке (сборник «The Starlite Rock Orchestra») и просто электроники (сборник IDM-треков «Artificial Intelligence») до разнообразного отечественного рока и, извините за выражение, попсы. В игровом отделении выступали Soldier of Fortune II: Double Helix и Grand Theft Auto III. Почетный гость — закодированный в формате DTS 5.1 ролик из культового киномультфильма Shrek.

SVEN HT-410

Цена $95

Мощность (RMS при THD не выше 10%), Вт

основных каналов 6 Вт x 5

сабвуфера 25 Вт

Интерфейс аналоговый (6 RCA-разъемов)

итоговый рейтинг **4,4**

...первым давайте отпустим с миром комплект, который покорно терпел всю нашу Dolby-штудию, всем своим видом показывая, что к нему-то она отношения не имеет. Действительно, у самого дешевого «из дорогих» SVEN'ов обнаружился тривиальный аналоговый вход из шести «тюльпанов».

Сателлиты, хоть и кажутся на первый взгляд несерьезными (маленький размер, пластмассовый корпус, правда, из довольно толстого и приятного на ощупь пластика), в жизни дадут фору куда более солидным с виду конкурентам — ибо двухполосные: среднечастотный динамик продублирован «пищалкой», а значит, на высоких частотах HT-410 играет просто отлично. «Внизу» колонкам активно помогает сабвуфер (спад без «саба» начинается где-то с 300 Гц), что, конечно, не очень здорово, но звучит терпимо. Бас глуховат и не отличается музыкальностью, хотя в фильмах и играх эффекты грохочут замечательно.

А еще сателлит, играющий роль центральной колонки (им может быть любой из пяти), все время норовил свергнуться со своего законного места (монитора), поэтому пришлось поставить его под стол, на сабвуфер. Как ни странно, стереопанорама при этом не только не пострадала, но и как бы даже наоборот.

В EAX звук позиционируется колонками на твердую «четверку». На примере HT-410 было небезынтересно сравнить способности в части обсчета игрового 3D-звука у nvidia nForce2 и признанного лидера — Creative Audigy. Тест снова не оставил никаких поводов для сомнений: эффекты реверберации и локализация источников звука в исполнении Creative-карты получаются намного интереснее и убедительнее.

Осталось отметить, что во всех трех наборах сателлиты подключаются к центральному блоку простыми проводами на зажимах, что определенно лучше каких бы то ни было разъемов... И констатировать, что акустика SVEN HT-410 более чем удачно для своей цены справляется с задачей озвучивания среднестатистического рабочего места, да и целой комнаты до 20 кв. м.



SVEN HT-485

Цена $225

Мощность (RMS при THD не выше 10%), Вт

основных каналов 10 Вт x 5

сабвуфера 40 Вт

Интерфейс аналоговый стерео (2 RCA-разъема), цифровой коаксиальный и оптический

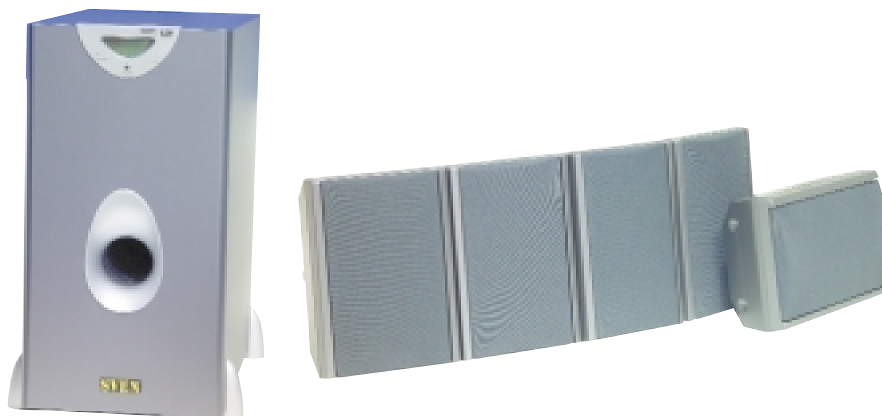
итоговый рейтинг **4,2**

Несмотря на заметно подросшую цену, колоночки-сателлиты снова невелики. И более того — лишены высокочастотных динамиков, что немедленно сказалось на качестве «верхов», захотелось подкрутить их эквалайзером. Что и было сделано, благо в комплекте имеется пульт ДУ, где регулировкам BASS и TREBLE назначены отдельные кнопки. Кстати, на самих колонках никаких органов управления не обнаружилось, и вот это уже почти невесомый, но все же минус. Центральная колонка отличается от остальных формой, поэтому с монитора не падает, но динамик у нее такой же, как у всех.

Сильной стороной 485-го комплекта оказались средние и низкие частоты. Особенно порадовал сабвуфер, на музыкальных тестах он уверенно вышел на первое место в сегодняшней тройке. Приглушить или выключить его не возникало желания даже на классике. Ведь это же совершенно неправильно полагать, что низкие частоты востребованы лишь в каких-то отдельных музыкальных стилях! Напротив, есть аудиофилы, считающие, что без правильных басов как минимум половина любой музыки теряется, и, послушав, как играют их несколькотысячедолларовые сабвуферы, с этим сложно не согласиться. Явлением из мира той сверхзвуковой аппаратуры у сабвуфера HT-485 служат металлические шипы-ножки. Ос-

талось только купить мраморную плитку, поставить на нее «саб» и ощутить причастность.

А что же «нужная атмосфера» в играх, сулимая долби-диджиталем? Не то что бы ее нет совсем... Но то ли по вине DD-кодера в nForce 2, то ли из-за общих слабостей алгоритмов компрессии и собственно звукового движка от nvidia объемная панорама выстраивается не слишком детализировано. Лево-право различить, положим, можно, но полеты источников звука в пространстве на слух «не видны».



SVEN HA-385

Цена $350

Мощность (RMS при THD не выше 10%), Вт

основных каналов 25 Вт x 5

сабвуфера 100 Вт

Интерфейс аналоговый стерео (2 RCA-разъема), цифровой коаксиальный и оптический

итоговый рейтинг 3,5

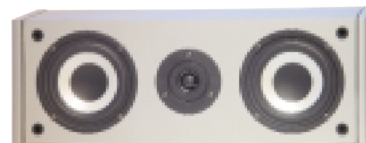
Сателлиты из этого комплекта сразу внушили уважение своей двухполосностью (а центральная колонка собрана аж из двух среднечастотных динамиков и одной «пищалки» по центру). Они честно отыграли на нижней середине, обычно перепоручаемой сабвуферу. Субъективно даже показалось, что недобор на этот раз случился в верхнем регистре. Возможно, просто уровень высокочастотных динамиков перестал соответствовать резко похорошевшим среднечастотникам. На заднюю панель сателлитов выведено отверстие фазоинвертора, поэтому их нежелательно ставить вплотную к стене.

Но все дело испортил сабвуфер — огромный и нескромного веса ящик с выведенным на нижнюю панель НЧ-динамиком. Он оказался крайне слабо пригодным для музыкальных упражнений. Какие-то ритмы на нем прослушивались лишь на высокой громкости, но сопутствующий гул с успехом заглушал собственно музыку, а обращенный вниз динамик сотрясал потолок нижестоящего этажа и вводил в экстаз расставленную на нем (все же на этаже, а не на потолке) мебель. Причем, как ни странно, «саб» норовил подпевать и в «нижней середине», где в кои-то веки его помощи не требовалось. В играх ситуация немного выправилась за счет правдоподобно имитируемых взрывов и прочих телесно ощущаемых вибраций. Увы, с позиционированием звука, несмотря на явно качественные колонки, снова не задалось, по крайней мере уворачиваться от пуль настоятельной потребности не возникало. Вероятно, что-то все же неладно с APU в nForce 2.

А как поживает ролик, кодированный в Digital Theatre Systems (DTS)? О да, СОВСЕМ другое дело — и это только подтверждает, что в качестве алгоритмов компрессии DTS (да и Dolby Digital) подходят великолепно. Но только тогда, когда аудиоматериал обрабатывается заранее, не спеша, на профессиональном оборудовании. В качестве же потоковых форматов они явно не годятся (кстати, кодер в nForce 2 ко всему прочему нагружает процессор: насколько, казалось бы, силен Athlon XP 2800+, но и он стабильно терял от включения DD-компрессора до 5 кадросекунд).

Резюме? SVEN HA-385 — приличный комплект для домашнего театра, бесспорно, способный скрасить быт любителя боевиков, живущего (во избежание конфликтов с соседями) на первом этаже или в отдельно стоящей избе.

Чего бы хотелось для счастья и по совместительству «Нашего выбора»? Гипотетического комплекта из сателлитов и центральной колонки от HA-385 (кстати, их теоретически можно найти отдельно под маркировкой HP-502), но с более качественными ВЧ-динамиками, и сабвуфера, как у HT-485, но с многоконтактным цифровым входом от Creative для несжатого PCM-сигнала.







Спасибо! *Редакция определенно аудиофильского журнала Game.EXE искренне благодарит компанию «АТРИ» (www.sven.ru) за предоставленную для тестирования мультимедийную акустику.*

Новое слово на букву «S»

Алексей Кардо

…даже не одно, а целых два. Удивительно, но факт: наши ледовитые края отчего-то вдруг стали прельстительны заморским купцам, новых звучных имен, особенно на игро-манипуляторной улице, все прибывает и прибывает. Вот и сегодня мы тестируем продукты сразу двух фирм, о которых год назад знали лишь редкие профессионалы. Saitek и SVEN. SVEN и Saitek. К вашим услугам.

Геймпады

Space Hunter (QF-326U)



Изготовитель SVEN Rockfire	
Сайт www.sven.ru	
Цена $17 (550 рублей)	
Подключение USB	
Контроллер крестовина + контроллер газа	
Количество кнопок 8 (в т.ч. 2 шифта)	
функциональная полнота	4
удобство использования	4
итоговый рейтинг	4



Space Hunter'у выпала честь стать первым геймпадом SVEN, попавшим на принудительное препарирование в тестовую лабораторию Game.EXE, которая (всем составом) с немалым удивлением обнаружила в коробке с контроллером русскоговорящий бланк заводской гарантии. Ну а на самой упаковке наши внимательные глаза выявили крупную наклейку с глубокомысленным мотто вот такого рискованного содержания: «SVEN — для настоящих маньяков». Нам стало откровенно страшно. Ведь и эта надпись была по-русски. Похвальное внимание иноземца к отечественному рынку? Или просто плохой толмач? Вероятно, второе, так как ни руководство пользователя, ни прочие коробочные руны переведены не были. Что ж, несколько русских слов — это уже успех.

Играем? Играем. В наших опытных, мускулистых, все-все чувствующих, прошедших и «Трастмастер», и «Майкрософт», и даже «Джениус» руках геймпад лежит... недурно, хотя и далеко не как родной (он же влитой, согласно нашей внутренней классификации). Вот, пожалуйста, причина этого «далеко не как»: при длительной, свыше 13 часов кряду, игре руки начинают понемногу уставать. Не ужас-ужас, но повод задуматься. Крестовина (внешне очень душка, нельзя не влюбиться) работает почти без нареканий, кнопки легко досягаемы даже нашими нерихтеровскими пальцами, шифты — тоже.

Интересная и удобная особенность: перевод кнопок в «турборежим». В некоторых играх это может сыграть значительную роль, тем более что алгоритм переключения прост, как правда. Для того чтобы задействовать турборежим на выбранной кнопке, достаточно просто зажать её, а потом надавить «Turbo» (для возврата в обычный режим — «Clear»). Кстати, контроллер газа здесь тоже особенный: автоцентрирование можно отключать. И все бы ничего, но, видимо, из-за этой же функции углы поворота контроллера довольно малы — стало быть, точно работать нелегко.

Итого. Если бы не спорная форма корпуса (помните наше рассусоливание про «родной — влитой»?), вероятно, был бы наш с вами выбор. А так — твердая «четверка».

X-Force (QF-337UV)



Изготовитель SVEN Rockfire	
Сайт www.sven.ru	
Цена $32 (1000 рублей)	
Подключение USB	
Контроллер крестовина + 2 мини-джойстика	
Количество кнопок 8 (в т.ч. 4 шифта), до 16 функций	
функциональная полнота	4,5
удобство использования	4
итоговый рейтинг	4

Весьма своеобычный, тонко обмозгованный конструкторами продукт. Приятно удивляют функциональные возможности приборчика. Одна из распространенных геймпадных проблем — распределение осей по крестовине и мини-джойстикам — решена, как нам кажется, и благополучно, и оригинально: дело в том, что все подобные геймпады не могут работать одновременно с крестовиной и обоими мини-джойстиками, поэтому обычно на манипуляторе устанавливают тумблер или кнопку, отключающий либо крестовину, либо один из мини. SVEN же предлагает такое решение: обособив три основных жанра игр, в которых используется геймпад (аркады-и-экшены, автогонки и летные симуляторы), разработчики предусмотрели для каждого соответствующие режимы работы. Так, в авиаимитаторах крестовина функционирует как переключатель направлений взгляда. А в гонках один мини-джойстик работает только по горизонтали (управление «рулем»), а второй — по вертикали (газ/тормоз), и т.п.

В целом такая система и удобнее, и более универсальна, чем обычная, только вот переключаются эти режимы... нажатием на один из мини-джойстиков. Нет-нет, случайных срабатываний в процессе долгого тести-

рования замечено не было (точно, ни одного! — **Прим. жюри**), но, во-первых, мы страшные профессионалы, не дающие сбоев, а во-вторых, для таких важных функций лучше было бы использовать отдельные переключатели. Вот-с.

Но это не все. Назовем еще одну нерядовую особенность X-Force: зажав специальную клавишу, можно назначить на каждую кнопку вторичное значение. Таким образом, доступное количество клавиш фактически удваивается. Изъян, впрочем, есть и тут. «Специальная клавиша» работает при нажатиях... на второй мини-джойстик. И хотя, естественно, у нас в процессе тестирования случайных срабатываний не бывает (не грех повторить эту истину еще несколько раз: не бывает, не...), простые игроки не мы, а значит — назвать подобное решение правильным нам не позволяет совесть тестера. Тем более что со временем пружины склонны работать мягче...

Но и это еще не (какой многословный приборчик). Здесь, друзья, есть обратная связь (восклицательный знак?). Два довольно мощных электродвигателя, спрятанных внутри геймпада, создают приличную вибрацию, причем раздельно для правой и левой части. Правда, как и во всех геймпадах (это фамильное заболевание), вибрация слабо соответствует происходящему в игре: короткие удары не воспроизводятся, всякий раз геймпад трясется куда дольше события...

Вывод: недурной геймпад для тех, кто ищет универсальный игроинструмент с широкими функциональными возможностями. Некоторые спорные решения не позволяют нам вручить X-Force переходящий красный «нашвыбор», но в своей ценовой и весовой категории этот манипулятор — один из лидеров. Причем очевидных.

Cyber Voyager (RF 520u)

Изготовитель SVEN Rockfire
Сайт www.sven.ru
Цена $33 (1050 рублей)
Подключение радиоканал (USB)
Контроллер крестовина
Количество кнопок 12 (в т.ч. 2 шифта и 2 доп. клавиши)

функциональная полнота	**4**
удобство использования	**3,5**
итоговый рейтинг	3,5



Открываем коробку, достаем геймпад и... не верим своим все-все повидавшим мудрым глазам: перед нами точная копия манипулятора досточтимой Genius. Внешне, конечно, да? Но факт остается фактом: Cyber Voyager конгруэнтен одному из геймпадов компании, за которой все занимают очередь, отличия лишь в славном «металлике», которым запятнан «Мореплаватель». «Унификация» называется?..

Как и в «оригинале», батарейки вставляются не в отдельный модуль, а в одну из рукояток. Самих батареек (AAA) в комплекте, правда, не обнаружилось. Зато, подобно лучшим беспроводным манипуляторам, радиопередатчик «Вояджера» работает на частоте 433 МГц, легко «пробивая» пару бетонных стен и десяток метров расстояния.

Здесь использована необычная крестовина, двигающаяся подобно аналоговым мини-джойстикам. Решение, право же, спорное: с одной стороны, при общении с такой рукояткой пальцы устают заметно меньше, с другой — точность движений тоже снижается.

К сожалению, остальные элементы геймпада проработаны слабо. Основные кнопки расположены полукругом, но отчего-то «вверх ногами» — в результате быстро нажимать на них неловко. Но самое нескладное в этом агрегате — его корпус. Из-за массивной формы взяться «на раз» за него не получается, что, в сочетании с неважным расположением клавиш, заставляет регулярно отвлекаться при игре. Вы уверены, что это правильно?



P120 Action Pad

Изготовитель Saitek
Сайт www.saitek.ru
Цена $14 (450 рублей)
Подключение игровой порт
Контроллер крестовина
Количество кнопок 6 (в т.ч. 2 шифта)

функциональная полнота	**3,5**
удобство использования	**4,5**
итоговый рейтинг	4

Еще один дебютант в нашей суровой тестовой (а заодно и на контроллерном рынке родины африканских слонов). Весьма приятный (а вы знаете наш скепсис — если б это было не так, разве б мы произнесли это сладкое слово?). Несмотря на то что P120 — самый тривиальный из геймпадов Saitek, честь пока еще не совсем понятной нам марки он отстоял достойно. Любые сомнения в удобстве исчезают, стоит только взять его в руки, и даже внешне он исполнен довольно грациозно (и краска, в отличие от одного из SVEN'ов, не стирается): вытянутые рукоятки эргономичны, при этом пальцы сами ложатся в нужную позицию. Пожалуй, лишь именитый Thrustmaster Firestorm немного (чуть-чуть) превосходит Action Pad по удобству использования.

В целом геймпад оставил впечатление хорошо продуманного инструмента. Все кнопки и крестовина работают безупречно четко, сразу видно, что удобство здесь ставили явно выше стиля. Предусмотрено даже место для подсоединения к крестовине специального «мини-джойстика». Примечательно, что лезть за ним в коробку не нужно — он уже установлен в нижней части P120: достаточно повернуть рычажок внизу геймпада — и «мини-джойстик» выпадет прямо в руку. Ну а обратная инсталляция еще проще: приставьте «мини» к выемке в геймпаде и надавите — и он сам ляжет на место, а фиксирующий рычаг закроется.

Простой и очень удобный геймпад.

P880 Dual Analog Pad



Изготовитель Saitek	
Сайт www.saitek.ru	
Цена $30 (950 рублей)	
Подключение USB	
Контроллер крестовина + 2 мини-джойстика	
Количество кнопок 10 (в т.ч. 2 шифта)	
функциональная полнота	4,5
удобство использования	4
итоговый рейтинг	4

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

В отличие от подобного же SVEN'овского X-Force, Saitek P880 управляется со своими мини-джойстиками и крестовиной всего двумя режимами: либо дискретная крестовина + аналоговый мини-джойстик + «шляпка» на втором мини-джойстике, либо пара аналоговых мини-джойстиков + «шляпка» на крестовине. И, надо признать, такая система заметно проще для освоения. Кроме того, режимы здесь переключаются отдельной светящейся кнопкой «Digital», поэтому несанкционированного нажатия вы не дождетесь, увальни. Шифт, переключающий остальные кнопки во вторичный режим, выполнен в виде отдельной клавиши (тоже заботливо подсвеченной), а это еще один признак надежности агрегата. Кстати, под мини-джойстиками P880 спрятано по кнопочке, но благодаря довольно высоким усилиям нажатий вероятность случайных срабатываний здесь невелика. А вот обратной связи, увы, не завезли.

В игре Dual Analog Pad весьма удобен, но, как и в большинстве геймпадов с мини-джойстиками, немного мешает его массивная форма и «перегруженность» органами управления. Зато стоит отметить широкий «размах» рукояток, что, без сомнения, понравится игрокам-«баскетболистам». Одна из отличительных черт продуктов Saitek — внимание к дизайну — в полной мере относится и к P880. Стиль у приборчика своеобразный, несколько аляповатый, но заметный, вызывающий желание поскорее схватить девайс в руки. Резиновые вставки сложной формы (покрывающие небольшую часть рукояток), всевозможные надписи, логотипы, реклама спонсоров (шутка), стрелочки, ярко-синяя светящаяся эмблема в сочетании с двумя другими «лампочками» делают геймпад похожим на новогоднюю елку. Что очень кстати...

P220 Digital Pad



Изготовитель Saitek	
Сайт www.saitek.ru	
Цена $19 (600 рублей)	
Подключение USB	
Контроллер крестовина + контроллер газа (дискретный)	
Количество кнопок 8 (в т.ч. 2 шифта)	
функциональная полнота	4
удобство использования	4
итоговый рейтинг	4

Функционально в меру тривиальный геймпад, P220 смотрится очень броско. Внимание к деталям чувствуется и здесь. А какой в Digital Pad'е роскошный регулятор тяги! Разработчики отказались от аналогового колесика в пользу двух клавиш, взамен снабдив устройство вереницей светящихся диодов: эффектно, хоть и бестолково. В чем-то даже красиво. По форме же геймпад вполне стандартен, но — эргономичен, и это главное. Особенно нам понравились простые и удобные кнопки (а вот до шифтов, к сожалению, приходится тянуться). Кроме того, обращает на себя внимание очень широкое расположение рукояток — для взрослых игроков это весьма кстати, а вот младенцам может мешать.

Итого: еще один недурной, недорогой манипулятор в Saitek-коллекции.

Джойстики

3D TwiStick (QF-805iu)



Изготовитель SVEN Rockfire	
Сайт www.sven.ru	
Цена $22 (700 рублей)	
Подключение игровой порт	
Количество осей 3	
Количество кнопок на рукоятке 4	
Количество кнопок на базе нет	
Контроллер газа есть (колесо)	
Обратная связь нет	
функциональная полнота	4
удобство использования	3,5
итоговый рейтинг	3,5

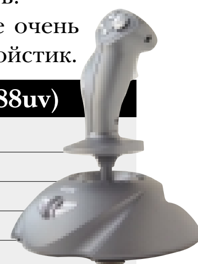
Первый джойстик SVEN из протестированных нами. TwiStick оригинален прежде всего тем, что его рукоятку можно поворачивать вокруг своей оси, — это очень полезно в космических симуляторах (Descent: Freespace, Homeplanet и пр.). Общее впечатление оставляет вполне рядовое, но и не более. Тем не менее платформа снабжена довольно удачными присосками и металлическими утяжелителями.

Не понравилась сомнительная в части удобства форма (кстати, почему-то ориентированная исключительно на правшей), настороживло слабое возвращающее усилие, опечалила легкая «разболтанность» рукоятки, особенно в околонулевой зоне. Да и при движениях все время что-то постукивает (или это feature такая?). Неприятно-с.

Еще одно спорное решение — «шляпка», расположенная в самом центре рукоятки, а кнопки, стало быть, приютились сбоку. Хотя должно быть, не спорьте (у меня стаж 38 тысяч виртуальных ударов в нижнюю челюсть), как раз наоборот — ведь кнопками мы пользуемся чаще. Все эти, казалось бы, мелочи в итоге досаждают при игре, отвлекая — от чего? — от важнейшего из процессов.

Недурной в целом, но не очень удобный в частностях джойстик.

Windstorm Pro (QF-688uv)



Изготовитель SVEN Rockfire	
Сайт www.sven.ru	
Цена $33 (1050 рублей)	
Подключение USB	
Количество осей 3	
Количество кнопок на рукоятке 4 + «шляпка»	
Количество кнопок на базе 2	
Контроллер газа есть (колесо)	
Обратная связь есть	
функциональная полнота	4,5
удобство использования	4
итоговый рейтинг	4

Ладный во всех смыслах джойстик. И респектабельно выглядящий, и удобный, и в меру (цено-

вую) функциональный. Есть даже обратная связь.
И вновь нацеленная в первую очередь на правшей рукоятка (причем на правшей с широкими ладонями, то есть надо четко понимать, что для детей Windstorm Pro, скорее всего, будет великоват), которой, впрочем, не откажешь в эргономичности: кнопки, триггер — никаких серьезных замечаний. Лишь контроллер газа (такой же, как и на предыдущей модели) не слишком удобен.
Обратная связь реализована не совсем традиционным образом: в рукоятке установлен слабенький двигатель, который обеспечивает умеренную вибрацию при столкновениях (как на геймпаде). Такая система намного дешевле, чем «настоящий» feedback, но и толку от нее, если честно, не так уж много. С другой стороны, в Windstorm'е этот бонус практически бесплатен, а значит — все равно является плюсом.
Неплохой, недорогой джойстик.

ST50 Action Stick & Throttle



Изготовитель Saitek	
Сайт www.saitek.ru	
Цена $16 (500 рублей)	
Подключение игровой порт	
Количество осей 2	
Количество кнопок на рукоятке 2	
Количество кнопок на базе нет	
Контроллер газа есть (колесо)	
Обратная связь нет	
функциональная полнота	**3**
удобство использования	**3,5**
итоговый рейтинг	3

Дизайн... эффектен. Прибор смотрится, что называется, интересно: такой ни с чем не спутаешь (все дело в мелких деталях, правда же?). Впрочем, пластмасса производит довольно «дешевое» впечатление, а сам джойстик, увы, легок — удержать его на месте могут только присоски (прилагаются).
Примечательная особенность (характерная для всех джойстиков компании «Сайтек»): вместо спрятанных внутри нескольких пружин здесь использована одна большая, расположенная внизу рукоятки и сжимающаяся при наклоне последней. Выглядит неожиданно, но вызывает определенные сомнения: дескать, а комфортно ли будет играть, «ощупывая» базу джойстика, — характерный звук трения пластмассы, знаете ли, довольно навязчив...
Впрочем, в ходе игры об этом забываешь. Зато в процессе всплыли два (лишь два) заметных недостатка ST50. Прежде всего катастрофически не хватает кнопок, дяденьки конструкторы! А верхняя клавиша слишком воздушна, и каждое третье нажатие на нее получается ненароком (да-да, даже у нас). Во-вторых, рукоятки очень простой формы все же не в силах обеспечить настоящую игру-с-удовольствием. Воля ваша, но наши мозолистые быстро устают. Не велите казнить...
Не самый эргономичный и уж очень безыскусный джойстик.

ST100 Dynamic Stick

Изготовитель Saitek	
Сайт www.saitek.ru	
Цена $16 (500 рублей)	
Подключение игровой порт	
Количество осей 2	
Количество кнопок на рукоятке 4	
Количество кнопок на базе нет	
Контроллер газа нет	
Обратная связь нет	
функциональная полнота	**3,5**
удобство использования	**3,5**
итоговый рейтинг	3,5

В производственной джойстик-гамме Saitek имеется огромное количество приборов, перекрывающих почти все мыслимые ниши, — при этом близкие модели зачастую отличаются лишь нюансами. Коллеги по оружию, что для вас важнее: пара дополнительных кнопок или контроллер газа? При выборе между ST100 и ST50 вопрос стоит именно таким образом...



Вы поняли, джойстик очень похож на. Увеличенное количество кнопок, на наш взгляд, значимее контроллера газа, но... удобство использования вновь прихрамывает. Кнопочки могли бы быть расставлены чуть грамотней, клавиша (а заодно и триггер) могла бы быть менее чувствительной, а пластмасса — более мягкой. Повторимся: в целом все неплохо, но по удобству — средний уровень. И, как и в случае с ST50, активная игра сопровождается заметными производственными, так сказать, шумами. Соседи в ЖЭК жалуются...

ST110 Action Stick & Throttle

Изготовитель Saitek	
Сайт www.saitek.ru	
Цена $23 (750 рублей)	
Подключение игровой порт	
Количество осей 2	
Количество кнопок на рукоятке 4	
Количество кнопок на базе нет	
Контроллер газа есть (рычажок)	
Обратная связь нет	
функциональная полнота	**4**
удобство использования	**4**
итоговый рейтинг	4

А вот куда более продвинутый приборчик. Легкий, если разобраться, тюнинг — а потребительские качества возросли. Джойстик стал тяжелее, солиднее. Основная часть рукоятки осталась прежней, но благодаря более удобной подставке под руку пользоваться кнопками стало сподручнее. Даже динамика улучшилась: пружина прибавила в жесткости, движения приобрели информативность... Контроллер газа тоже на высоте (долж-



ной). Но главное вот в чем: из-за удачного прилива в нижней части «держала» рука бойца колоть почти не устает. Восклицательный знак.

В остальном без особых сдвигов. Однако на круг ST110 воспринимается как более «собранный». Очень неплохо и почти даром.

ST200 Control Stick & Throttle

Изготовитель Saitek	
Сайт www.saitek.ru	
Цена $27 (850 рублей)	
Подключение USB	
Количество осей 2	
Количество кнопок на рукоятке 4	
Количество кнопок на базе нет	
Контроллер газа есть (рычажок)	
Обратная связь нет	
функциональная полнота	4
удобство использования	4
итоговый рейтинг	4



В отличие от ST50/100/110, этот и все последующие Saitek-джойстики подключаются к разъему USB. Впрочем, от модели к модели основные элементы, похоже, практически не меняются. Внешне ST200 очень похож (как родной брат, да) на ST50 с увеличенной (выходит, старший брат?) базой и выкрашенной в симпатичный (другой) цвет рукояткой. Однако есть и отличия: в верхней части рукоятки установлены сразу три клавиши, причем вплотную друг к другу, а сам джойстик работает более мягко и точно. Размещение клавиш любопытно: при такой организации кнопки можно нажимать, просто отклоняя палец из стороны в сторону. В принципе это позволяет более оперативно выполнять различные боевые операции. С другой стороны — усилия на клавишах столь низкие, что иногда кнопки нажимаются все сразу (хотя вы знаете, это нам не свойственно).

Те же замечания к возвращающему усилию: слишком слабое.

Cyborg 3D USB Gold

наш выбор

Изготовитель Saitek (www.saitek.ru)	
Цена $47 (1500 рублей)	
Подключение USB	
Количество осей 3	
Количество кнопок на рукоятке 4 + «шляпка»	
Количество кнопок на базе 6	
Контроллер газа есть (рычажок)	
Обратная связь нет	
функциональная полнота	4,5
удобство использования	4,5
итоговый рейтинг	4,5

специальный приз



Самый, пожалуй, интересный из протестированных джойстиков Saitek. С первого взгляда можно и не догадаться, какие возможности скрываются в его пластмассовых недрах... На внешне стандартную рукоятку установлены отдельные детали для опоры ладони — особенный модуль в верхней части. В этом-то и заключается один из главных секретов «Киборга» — его можно настраивать под себя.

В задней части базы закреплена небольшая отвертка с эмблемой Saitek. С её помощью можно: перенести тротл-контроллер на правую или левую части базы; переставить опору под ладонь на правую или левую сторону рукоятки (эти две операции — для левшей и правшей); отрегулировать высоту опоры кисти; настроить положение и наклон верхней части рукоятки (с кнопками)... Интересно? А то. Такого мы еще не видели. Правда, идеального положения подобрать не удалось, но левшам и грудным детям этот джойстик понравится без разговоров. При этом Cyborg обладает куда более точной, мягкой и тихой конструкцией, избавившись от надоедливого «шуршания» механизма.

Но в целом джойстик достойного уровня, хотя и не сказать, что дешевый.

S550 USB Stick & Pad Fusion (джойстик + геймпад)

Изготовитель Saitek	
Сайт www.saitek.ru	
Цена $43 (1400 рублей)	
Подключение USB	
Количество осей 2	
Количество кнопок на джойстике 2	
Количество кнопок на геймпаде 8 (в т.ч. 2 шифта)	
Контроллер газа есть (рычажок)	
Обратная связь нет	
функциональная полнота	4
удобство использования	4
итоговый рейтинг (геймпад)	4,5
итоговый рейтинг (джойстик)	4

специальный приз



Что это, коллеги: джойстик? геймпад? Не-а: и то, и другое, и третье. Фактически это слегка измененные джойстик ST110 и геймпад P120, естественно, совмещенные. Правда, у первого убрали две кнопки с рукоятки, зато второй теперь имеет сразу 8 кнопок — 6 основных и два шифта. А если их соединить... то получается весьма достойный джойстик с 6 кнопками и «шляпкой» на базе (изначально бывшей крестовиной). Плюс контроллер газа на самом джойстике. Эргономика, правда, не на высшем потребительском уровне, но все же стоит иметь ввиду, что вы приобретаете сразу два устройства в одном (правда, сам джойстик без геймпада работать не может).

А вот геймпад превосходен. Форма, расположение кнопок, шифтеры — все на ять. Даже «остренькие» края (которыми геймпад «вставляется» в джойстик) почти не мешают. На наш взгляд, именно такие — удобные и не перегруженные функциями манипуляторы — являются оптимальным «инструментом» для файтингов, аркад и спортивной игродребедени. Джойстик же в S550 посредственный: кнопки немногочисленны и не отличаются высокой информативностью, а рукоятка «хватается» отнюдь не «намертво».

Итого: учитывая многофункциональность, умеренную цену и оригинальность этого набора, нельзя не наградить его «Спецпризом». Заслужил. Достоин. Получите. (Что вы, не стоит благодарности.)

Cyborg 3D Force USB Gold



Изготовитель Saitek
Сайт www.saitek.ru
Цена $85 (2700 рублей)
Подключение USB
Количество осей 3
Количество кнопок на рукоятке 5 + «шляпка»
Количество кнопок на базе 4
Контроллер газа есть (рычажок)
Обратная связь есть

наш выбор

функциональная полнота	5
удобство использования	4,5
итоговый рейтинг	4,5

Конфетка, а не джойстик. Никаких сомнений в качестве, красив, аккуратен. Правда, традиционная нехватка веса осталась и тут (что даже немного удивительно для джойстика с «настоящей» обратной связью), но в целом на игру это почти не влияет. Отличный курок с большим и мягким ходом, пользоваться таким — одно удовольствие. А сама рукоятка обращает на себя внимание... почти обычной для Saitek иллюминацией в виде подсвеченной «макушки» и блистающей ярко-синей эмблемы в основании. Толку от этого, конечно, ноль, но ведь каждый из нас немножечко попугай, правда же?
Частично покрытая резиной рукоятка имеет весьма солидные размеры (чуть меньше, чем у Thrustmaster HOTAS Cougar), что определенно понравится великовозрастным игрокам. Эффекты обратной связи воспроизводятся безукоризненно, с различным усилием стремясь отклонить рукоятку при столкновениях и пр. коллизиях. Правда, все эффекты несколько «сглажены» (видимо, умеренные усилия на органах управления — общая черта продуктов Saitek). Замечание же (и серьезное, не улыбайтесь!) к этому «Киборгу» таково: нажать на одну из раздельных «половинок» основной клавиши на рукоятке, не задев другую, подчас крайне сложно...
Распрекрасный, универсальный, эргономичный (хотя местами чуть-чуть недодуманный) джойстик.

X45 Digital Joystick & Throttle

Изготовитель Saitek
Сайт www.saitek.ru
Цена $118 (3800 рублей)
Подключение USB
Количество осей 2 + 3 на доп. рукоятке
Количество кнопок на основной рукоятке 6 + 2 «шляпки»
Количество кнопок на второй рукоятке 2 + 2 «шляпки» + 2 переключателя
Контроллер газа есть!
Обратная связь нет

функциональная полнота	5
удобство использования	4
итоговый рейтинг	4,3

Какие мы пестрые... Количество кнопочек, «шляпок», регуляторов и переключателей зашкаливает. Подобной функциональностью отличается лишь знаменитый Thrustmaster HOTAS Cougar, но он почти в 2,5 раза дороже. Правда, монументальности HOTAS здесь нет: снаружи почти все детали выполнены из пластмассы, да и вообще, оба блока много



легче «пумовских». Что не есть достоинство — контроллеры при интенсивной игре легко смещаются.
Плюс — X45 покрыт приятной на ощупь «мягкой» пластмассой, никак не менее правильной, чем голый метал Cougar. Кстати, знакомых по предыдущим джойстикам Saitek клавишей (не самых, как вы помните, идеальных) здесь нет: только кнопки и переключатели. Удобные. Усилия невелики, но в целом оптимальны.
Включили. И дигитальный X45 засветился четырьмя красными и оранжевыми лампочками. Новогодняя елка, очень актуально. «А что это за крышечка с надписью «safe»?» — спрашиваю я случайно забредшего на огоньки Дмитрия Лаптева. Улыбается Дима, добреет лицом, теплеет взглядом, расстегивает верхнюю пуговицу. После чего заученным движением пальца (а еще он большой киноман) откидывает загадочную крышку... и я вижу горящую красную кнопку «Fire». Кино.
К сожалению, в деле X45 немного разочаровал. Вероятно, «механика» джойстика не слишком отличается от



обычных манипуляторов Saitek, что странно... Информативность — выше среднего уровня, но на «копейки». Некоторые переключатели заметно болтаются, информативность кнопок тоже могла бы быть повыше. Не очень удобной оказалась и святая святых агрегатов такого рода и такой ценовой категории — рукоятка. «Садитесь, X45, «хорошо». Нет, «отлично» никак не могу». Наконец, чтобы установить приборище в Windows 2000, пришлось довольно долго искать и скачивать дополнительные драйверы. Эх...
И все же, друзья, все же... Не исключено, что именно так и должен выглядеть игровой джойстик. Восклицательный знак. В конце концов, далеко не всем нужна точность и достоверность настоящего F-16. А тут выдающийся внешний вид — раз. Замечательная функциональность — два. И сравнительно невысокая цена (HOTAS, ау!) — три. Получаем практически идеальный джойстик. Для тех, конечно, кому еще не исполнилось восемнадцати и у кого все в порядке с семейными доходами.

Рули

Racing Star Vibra



Изготовитель SVEN Rockfire	
Сайт www.sven.ru	
Цена $61 (1950 рублей)	
Обратная связь есть (упрощенная)	
Подключение USB	
Количество кнопок 3	
Переключатели передач 4 шифтера	
Рычаг нет	
функциональная полнота	**3,5**
удобство использования	**3,5 (руль)** **3,5 (педали)**
итоговый рейтинг	3,5

Педали, руль с дизайном а-ля «Судья Дред» и даже простенькие эффекты обратной связи — и всего за 60 позеленевших тугриков? Ну-ну. Осматриваем предвзято... Серебристая сердцевина руля в сочетании с темно-зеленым корпусом и полупрозрачными вставками смотрятся. Недурно. Только что это за чугунные струбцины в коробке (которые еще и закручивать нужно минут пять)?

К сожалению, инженерной проработкой Racing Star Vibra похвалиться не может. При быстрых вращениях баранка громко стучит (особенно в центральном положении); из-за специфического наклона руля найти удобное положение бывает довольно трудно... Зато здесь предусмотрено ручное управление газом и тормозом: вместо двух подрулевых шифтеров (которые, вообще говоря, были бы куда нужнее) на руле установлены две аналоговые рукоятки, заменяющие педали. Сами педали, конечно, тоже есть — но маленькие и легкие (хотя и вполне стандартные для недорогих комплектов).

Как ни странно, больше всего в «Гоночной звезде» понравились эффекты обратной связи. Вернее, «эффекты вибрации», о чем честно сказано в руководстве пользователя. Вместо мощного двигателя, питающегося от отдельного адаптера, в агрегате используется довольно слабенький моторчик, встроенный прямо в руль. Серьезно повлиять на положение баранки он не в силах, но трясется, болезный, вполне ощутимо: «неровности» трассы в гоночных играх ощущаются в меру точно. Учитывая весьма привлекательную цену руля, сей плюсик выглядит плюсом. Если бы не сомнительная «механика», Racing Star, без сомнения, стал бы «лучшей покупкой». Увы...



Real Force Wheel



Изготовитель SVEN Rockfire	
Сайт www.sven.ru	
Цена $105 (3350 рублей)	
Обратная связь есть	
Подключение USB	
Количество кнопок 8 + «шляпка»	
Переключатели передач 4 подрулевые кнопки + рычажок	
функциональная полнота	**4,5**
удобство использования	**4 (руль)** **3,5 (педали)**
итоговый рейтинг	4

Словно в отместку за псевдо-feedback предыдущего SVEN-руля, этот даже называется правильно: «Real Force Wheel». Вновь отменный дизайн (в стиле «индастриал» — вылитая турбина!) — такой, что собственно руль производит впечатление качественной, дорогой вещи: все детали выполнены очень аккуратно, без явных огрехов в изготовлении и сборке. Имеются и резиновые вставки на ободе (правда, небольшие и не самые приятные на ощупь), и рычажок КПП...

А вот правильно взяться за руль с первого раза не удалось. Удивляет теснота «рабочего места»: зазор между рулем и «базой» довольно мал, большие пальцы упираются в выступы с клавишами на ободе, массивные спицы тоже не способствуют удобному хвату... Видимо, по тем же причинам разработчикам пришлось отказаться от подрулевых шифтеров — вместо них установлены компактные клавиши (по две на каждой стороне).

Кнопки — произведения дизайнерского искусства. Такие красивые, что поначалу их можно и не заметить. Эдакое своеобразное единение стиля и функциональности. Пользоваться, правда, не очень удобно.

Что удивило (неприятно): с рулем не поставляются драйверы для Windows 2000. И на российском сайте SVEN их тоже не было. Чтобы мы делали без тайваньского файлохранилища компании-изготовителя?

Педали неплохие: приличный ход, оптимальная кинематика. Впечатление портят лишь слабые пружины.

Зато какой тут feedback! По своей мощности двигатель Reel Force Wheel лишь немного уступает лучшим аналогам от Thrustmaster и Act Labs. При максимальном уровне эффектов руль стремится вырваться из рук, а издаваемые им шумы при этом весьма сдержанны.

Итого... Real Force Wheel — очень хороший руль, и лишь множественные огрехи в эргономике не позволяют ему приблизиться к продуктам Thrustmaster и Logitech. Хотя по качеству он, скорее всего, не уступает ни тем, ни другим. Эх, был бы он еще на 15-20 долларов дешевле...

R100 и R80 USB Sports Wheel

Изготовитель Saitek	
Сайт www.saitek.ru	
Цена R100: $53 (1700 рублей) R80: $28 (900 рублей)	
Обратная связь нет	
Подключение USB	
Количество кнопок 2	
Переключатели передач подрулевые шифтеры	
Рычаг нет	
функциональная полнота	**3**
удобство использования	**3,5 (руль)** **3 (педали)**
итоговый рейтинг (R100)	3,5
итоговый рейтинг (R80)	3




Очень маленький и легкий руль, выглядящий тем не менее очень приятно: аккуратно, стильно, функционально. Немного удивляют лишь «нарисованные» кнопки на спицах руля. И педали – они просто крошечные (такие же, кстати, используются в простейших рулях Maxxtro). Несмотря на то что руль целиком выполнен из пластмассы, играть с R100 довольно удобно. Правда, мешают «острые» края в местах хвата большими пальцами и теснота (что, впрочем, детям не помеха). В остальном вполне прилично и стереотипно для недорогих рулей, в том числе и в части удобства педалей (обладающих, несмотря на несерьезные размеры, достойной информативностью). А подрулевые шифтеры попросту безупречны. Комплект R100, как вы догадались, выпускается также в версии без педалей и называется в этом случае R80. Руль R80 имеет дополнительные аналоговые регуляторы газа и тормоза и стоит всего 900 рублей.

Резюме. R100 – незатейливый и в целом недорогой агрегат; зато R80 – это, возможно, один из самых доступных неплохих рулей во Вселенной.



R440 FFB Wheel и R220 Digital Sports Wheel

Изготовитель Saitek	
Сайт www.saitek.ru	
Цена R440: $123 (3950 рублей) R220: $81 (2600 рублей)	
Обратная связь R440: есть R220: нет	
Подключение USB	
Количество кнопок 4	
Переключатели передач подрулевые шифтеры	
Рычаг нет	
удобство использования	**4 (R440) 3,5 (R220)**
удобство использования	**4 (руль) 3,5 (педали)**
итоговый рейтинг	4

Очень футуристичный облик (внимание дизайнеров Saitek к деталям удивляет: даже эмблема в центре баранки подсвечивается, а при поворотах руля в специальных боковых прорезях видно таинственное голубое сияние, которое к тому же усиливается при больших углах поворота, иногда пугая не разбирающихся в технике людей). Сначала даже трудно сообразить, как тут все работает. Педали «вверх тормашками», руль без видимых креплений, в коробке непонятные пластиковые детали...

Впрочем, руль, как и принято, ставится на стол, но закрепляется на нем отдельной пристыковывающейся деталью. Просто и оригинально. Аналогичным образом собираются и необычные педали. При этом выполнено устройство качественно и хорошо продумано. Ну а каково оно в деле? Начнем с небольшого разочарования. С точки зрения эргономики R440 нисколько не превосходит описанные выше SVEN-рули и, конечно же, уступает лучшим продуктам Thrustmaster, Logitech и Act Labs. Во-первых, как и в случае с баранкой SVEN, здесь очень тесно: отчасти из-за массивных спиц руля, отчасти из-за неудачной конструкции шифтеров, почти не оставляющих места для пальцев. К тому же сии шифтеры имеют уж очень странную форму и кинематику: их нужно тянуть не просто «на себя», но еще и «внутрь», к центру руля. Слегка утопленные клавиши красивы и информативны, но расположены не очень удобно. А необычные педали отличаются излишней мягкостью и, кроме того, кажутся хрупкими. Вот вам и хваленый дизайн... Только эффекты обратной связи, хоть и отличаются традиционной для Saitek «сглаженностью», работают безукоризненно.

Кстати, этот же руль можно купить и в версии без обратной связи (эта модель называется R220 Digital Sports Wheel). Внешне она ничем не отличается от «электрической», но возвращающее усилие на ней создается не двигателем, а пружинами. Стоит она при этом в полтора раза дешевле.






Спасибо! *Редакция благословенного издания Game.EXE, в котором я имею честь иногда публиковать свои популярные манипуляторные исследования, искренне благодарит (во всяком случае ББ просил меня так и написать) дистрибьюторов фирм SVEN и Saitek – компании «АТРИ» (www.sven.ru) и «иГалакс» (www.saitek.ru), – любезно предоставившие геймпады, джойстики и рули, без которых я не мог бы так долго здесь распинаться. Действительно спасибо. Точка.*

Ангелы Джимми



Любовь консольной индустрии к кинолицензиям не поддается никакому описанию. Каждый месяц владельцы PlayStation 2 и прочих «черных ящиков», приходя в магазины, видят на полках до мигрени знакомые по киноафишам и агрессивным рекламным кампаниям названия, логотипы, лица и пейзажи. Blade 2, Minority Report, The Mummy Returns, Star Wars: Bounty Hunter — много ли хорошего и плохого вы, лично вы, а не соседский сега-бой, слышали об этих играх?
А разработчики консольных игрищ здороваются с держателями кинолицензий за руку, приглашают на фуршеты и доверительным шепотом сообщают им самые свежие новости с девелоперских полей. Под паровой каток ремесленников от игровой индустрии попадают как несомненные хиты, так и менее известные экземпляры. Из первых получаются блокбастеры, из вторых — уж как придется.
С James Cameron's Dark Angel ситуация вышла пренеприятнейшая. Режиссер, пожертвовавший свое имя игре, как известно, заработал на «Титанике» столько денег, что разом отошел от голливудской суеты, занялся подводными исследованиями с прицелом на будущие IMAX-релизы («Дьяволы бездны» от Джеймса Кэмерона! Спешите видеть!), ненавязчивым продюсированием не самых успешных в прокате фильмов и сочинением сценария к телесериалу «Темный ангел», который, надо сказать, в народе както не прижился.

James Cameron's Dark Angel

http://darkangel.sierra.com
платформа: PlayStation 2, Xbox
разработчик: Radical Entertainment (www.radical.ca)
издатель: Sierra (www.sierra.com)



Чужая среди своих

Не прижилась и одноименная игра, которой порядком досталось от критиков и, наоборот, не досталось практически ничего от покупателей. Кто-то клянет ее за цикличность игропроцесса, кто-то жиденько аплодирует по поводу вовлечения в разработку самого Дж. К. и ведущей актрисы сериала, кто-то вопит о том, что невозможность управления рапидом ставит под сомнение его необходимость... Ошибаются и те, и другие, и третьи.
Мне нет никакого дела до сюжета, который подается «радио-способом», на манер Metal Gear Solid. Откровенно безразличен звук и схожесть модели протагонистки с Джессикой Албой. Я просил от мира немногого: подарить мне игру, где врагов можно, взмыв в воздух, от души поколотить ногами или, убежав от толпы к стене, оттолкнуться от последней и в красивом развороте пересчитать бритые макушки кожаным сапожком.
Я хотел колошматить всех встречных без разбору, причем колошматить красиво и с душой. Хотел, чтобы враги нападали толпами, а хрупкая на вид девушка, уложенная на землю злодейским ударом, поднималась и раскидывала всю ватагу в стороны. Отчаянно хотел slo-mo, но молил всех святых, чтобы его не повесили на отдельную кнопочку. Когда рапид исполняется на заказ, он как-то незаметно теряет всякую зрелищность.

За углом

Dark Angel играется в точности так, как смотрятся иные гонконгские боевики — причем далеко не последнего пошиба. Она не требует от вас ни малейшего напряжения мозгов, не заставляет учить трехэтажные комбо и пользоваться замедлением времени. Единственное, за чем стоить следить, так это за показателем Rage, по заполнению которого главгероиня впадает в форменную истерику и учиняет совсем уж дикие для случайного зрителя непотребства. Получаемого при этом удовольствия с лихвой хватит на три легкомысленных Fighting Force, пять тяжеловесных Dead to Rights и десять скучно-серых Shinobi (вне конкуренции лишь The Two Towers, но это, простите, уже из разряда классики). Да, взрываемые на десятом уровне бочки с горючим (с помощью зажигалки, что на полном серьезе засчитывается в Dark Angel за квест) являются точными копиями бочек из уровня номер два, Keycard 15 отличается от Keycard 1 лишь цветом, а очередные преступные элементы только тем и примечательны, что запросто могут скрутить в бараний рог парочку своих коллег из ранних стадий игры.
Однако к чему лишние рассуждения, когда за углом нас поджидает десяток вооруженных плохими намерениями вышибал и два отщепенца с автоматами? Они откровенно напрашиваются на хорошую взбучку, а в заплечном мешке ждут своего часа две тонфы, которые вырубят грубиянов на счет «раз»...

P.S. И сколько бы ни попалось этих углов на пути девушки в черном кожаном костюме, наскучить они успеют едва ли. Поверьте на слово.